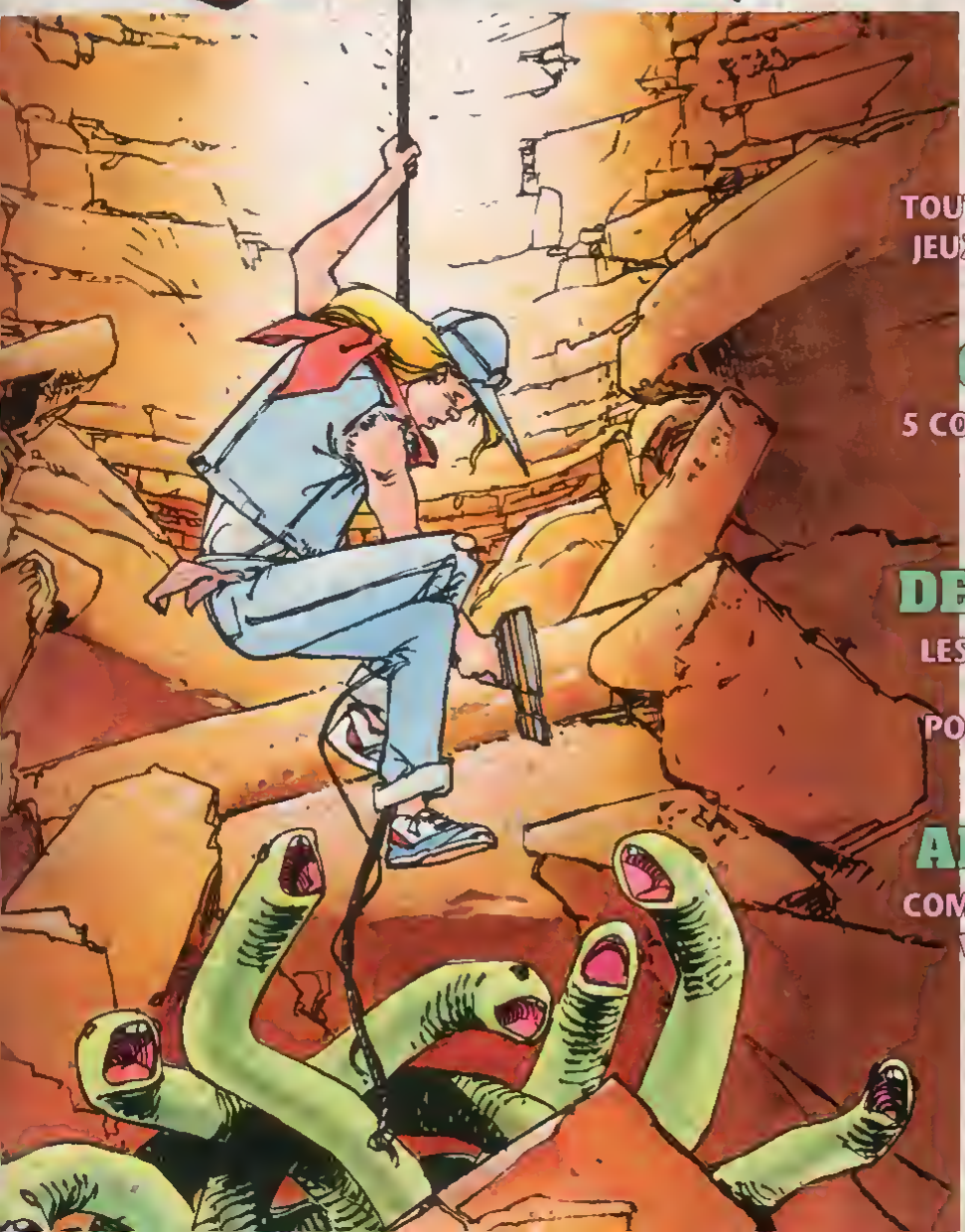
LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
AMSTRAD
ATARI
SNK

PLAYER ONE

N° 8



JOUEZ
TOUTE L'ACTUALITE DES JEUX PASSEE EN REVUE

GAGNEZ
5 CONSOLES PORTABLES COULEUR LYNX

DECOUVREZ
LES MEILLEURS TRUCS ET PLANS POUR FINIR VOS JEUX

APPRENEZ
COMMENT FONCTIONNE VOTRE CONSOLE

17 F

M4413 - 8 - 17,00 F
MENSUEL - AVRIL 91

LE PREMIER MAGAZINE EUROPEEN CONSACRE AUX CONSOLES DE JEUX

Ça se bouscule au portillon. La mode des consoles devient un véritable phénomène de société. Et vous et nous, sommes tous à la pointe du combat. Pour preuve, le nombre d'émissions télé qui sont en préparation sur nos jeux préférés. Surveillez vos petites lucarnes, kids ! *Player One* est de la partie. Ce mois-ci, pour changer, nous vous offrons un super poster d'*Akira*, le sublime dessin animé japonais. Côté consoles, on a décortiqué vos machines préférées pour vous expliquer comment elles fonctionnent. Enfin, pourquoi changer une formule qui marche ? Dans ce numéro, vous retrouverez toutes vos rubriques habituelles d'aides de jeu et de tests. Bonne lecture.

Sam Player

A QUI ECRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à : SAM PLAYER, PLAYER ONE, 31, rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 14 à 17), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extras. Attention, les meilleurs seront publiés. Ecrivez à Soizoc, PLAYER ONE, 31, rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour les Plans et Astuces (pages 48 à 53) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

Si vous êtes bloqués dans un jeu, écrivez à S.O.S PLAYER ONE, 31, rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux, sans oublier d'indiquer le nom du jeu est le niveau où vous perdez.

Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement Envoyez-la à : Petites Annonces PLAYER ONE - 31, rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux

SOMMAIRE

- 2 - EDITO
- 3 - SOMMAIRE
- 4/5 - COURRIER
- 6/11 - STOP INFO
- 12/13 - MADE IN JAPAN
- 14/17 - TRUCS EN VRAC
- 18/33 - TESTS DE JEUX
- 34/35 - POSTER
- 37/46 - TESTS DE JEUX
- 47 - ABONNEMENT
- 48/53 - PLANS ET ASTUCES
- 54 - CONCOURS PLAYER ONE
- 56 - SOS
- 58 - PETITES ANNONCES
- 60/61 - HIGH TECH
- 62/63 - BEST OF ARCADE
- 64/65 - REPORTAGE
- 66 - TOP 10

STOP INFO
Du nouveau, des accessoires pour votre NES.

PLANS ET ASTUCES
Jamais vu ! le plan complet de METROSPEED

POSTER
En avant première, PLAYER ONE vous offre l'affiche d'AKIRA.

CONCOURS
Gagnez 5 consoles portables couleur LYNX et un jeu.

REPORTAGE
Préparez-vous à la conquête de l'espace grâce au Space Camp de P. Baudry.

HI-TECH
Découvrez comment fonctionne votre console.

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
31, rue Ernest-Renan, 92130 ISSY LES-MOULINEAUX Tél. 40 93 07 00
Directeur de la publication Alain KAHN
Directeur de la rédaction Philippe MARTIN
Rédacteur en chef Pierre VALLS
Responsable de la fabrication Sabine CHAVANNE.
Première secrétaire de rédaction Agnès VIDAL-NAQUET
Secrétaires de rédaction Cyrille BAUDIN
Rédaction : François DANIEL, Cyril DREVET, Patrick GIORDANO, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Olivier SCAMPS, François SORNAY
Couverture Stéphane SERVAIS
Plans Philippe LECONTE
Publicité tel 40 93 07 88
Responsable de la publicité et du marketing Corinne FOUCART
Chef de publicité Corinne FISCHER
Assistante marketing et publicité Barbara RING REMY
Administration Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE MÉTAYER

Concept visuel : Fabienne ZWILLER.
Maquette, composition et photogravure PI M Création
Responsable Technique C S M
Impression SIMA Torcy
Service abonnements Angélique N'GUYEN Tel 40 93 07 00
France et communauté postale 1 an/11 numéros 150 FF
Par avion Europe 315 FF Dpts outre-mer 350 FF
Territoires outre-mer 440 FF Afrique 385 FF
Média Systeme Edition SA au capital de 250 000 F
RCS Nanterre B341 547 024 Commission paritaire n° 72 809
Distribution NMPP Dépot légal janvier 1991

Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine

Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 à 18h

Courrier

Woah, la classe le courrier de ce mois-ci ! Si vous continuez à me poser des questions aussi précises et complexes, je vais finir par sécher. Qu'importe, l'essentiel c'est que la rubrique continue à être aussi bonne. On innove aussi avec, pour la première fois dans le courrier de Sam (moi, quoi !), une illustration faite par un lecteur. Superbe ! Bravo Zac, puisque tel est ton nom.

Sam.

Salut Sammy,

Je prends la plume, car j'ai plein de questions qui me chagrinent.

1) J'ai une CoreGrafx et j'aimerais savoir ce que ça fait si je mets une carte de la SuperGrafx et si c'est pareil pour la PC Engine GT ?

2) Je joue sur la télé familiale bien que, dans ma chambre, j'aie une télé couleur (assez récente), mais quand je branche ma Nec dessus, l'image vibre et est multipliée en trois horizontalement. Comment faire pour avoir une vision nette ?

3) Etant un fan de Ghoule'n'Ghosts sur Megadrive, Nec envisage-t-il de le developper sur la PC Engine, comme ce fut le cas pour la SuperGrafx ?

4) Enfin, dernière question, dans le dernier numéro, il y a un sondage dans lequel il y aura dix gagnants. Si l'un d'eux choisit un jeu pour sa console Néo Géo, allez-vous lui en offrir un ?

Je t'en supplie, petit Sam, réponds à ces questions qui m'empêchent de bien dormir. Salut a Sam et à toute la redac.

Mathieu

Salut Mathieu,

D'abord, je suis pas si petit que ça (1,78 m). Ensuite, si tu mets une cartouche SuperG dans ta Core, ça ne va pas marcher ; c'est la même chose pour la portable. Pour ta télé, je ne crois pas qu'il y ait de solution. Tu peux toujours essayer de régler le balayage horizontal de ton téléviseur, mais à mon avis ça ne marchera pas. La seule solution consiste à mettre la télé familiale dans ta chambre et à refiler la tienne à tes parents... A ma connaissance, Ghouls'n'Ghosts n'est pas prévu sur la Core et ça m'etonnerait qu'il sorte un jour sur cette console. Bien sûr que nous offrirons un jeu Néo Géo si un gagnant du sondage nous le demande. On n'est pas des petits joueurs à *Player One*. Ciao Mathieu.

Sam

*

Cher Sam,

Votre mag est super etc. J'ai quelques questions, que je voudrais résoudre assez rapidement, à vous poser :

Est-ce une si mauvaise affaire d'acheter la Super Famicam en importation parallèle (votre article « SF Part II » m'a vraiment inquiété) ?

Qu'appelez-vous « bidouillage douteux » pour la transformation des standards vidéo. Cela change-t-il grand-chose à la qualité ?

Voici une autre question qui doit en torturer plus d'un : Pourquoi les constructeurs changent-ils le format des cartouches selon les pays importateurs (ce qui a pour effet de casser tout espoir de compatibilité) ? En effet, ils doivent sûrement pouvoir transformer les standards tout en gardant la compatibilité totale et mondiale (est-ce-que cela leur rapporte ?).

J'espère que mes questions ne paraîtront pas trop idiotes et que, malgré sa longueur, vous publierez ma lettre.

Thomas

Salut Thomas,

Ah, revoilà la Super Famicom ! Bon, l'article que nous avons publié, dans lequel nous vous mettions en garde contre l'import parallèle, était peut-être un peu trop dur. Il est vrai que nous avons vu des Super famicom, vendues dans certaines boutiques, qui étaient mal adaptées (ou même pas du tout) au standard français, c'est ça que nous appelions « un bidouillage douteux ». Il est évident que si l'adaptation est

mal faite, cela nuit à la qualité des jeux. Par contre, certaines autres boutiques font cette modification de façon satisfaisante. C'est donc à vous de bien choisir votre revendeur, si vraiment vous voulez acheter dès maintenant votre Super F.

Ton autre question est aussi très intéressante. Si les constructeurs changent le format des cartouches d'un pays à l'autre, c'est bien évidemment pour des histoires de gros sous ! Je m'explique. En changeant de format les constructeurs arrivent à m[illegible] contrôler le marché sur un pays. Ils év[illegible]t ainsi un trop grand nombre d'importations parallèles. Imaginons qu'aux USA, les cartouches coûtent deux fois moins cher qu'en France. Tout le monde acheterait ses cartouches là-bas. Et le constructeur gagnerait moins d'argent qu'en les vendant en France. Tu saisis la ruse ? Si tu veux des explications, appelle au canard le mercredi. Si je ne suis pas là, demande Pierre ou Crevette, ils t'expliqueront tout en détail. Salut Thomas.

Sam

*

Salut Sam,

Player One *est certes un excellent magazine, mais je trouve qu'il y a quelque chose d'aberrant : vous n'arrêtez pas de parler de la Super Famicom, alors que Sega a réalisé le successeur de la Megadrive : la Gigadrive. Sega affirme que c'est une 32 bits et qu'elle est aussi puissante qu'une borne d'arcade !*

De son côté, Atari annonce la Panther, une console fonctionnant en 16, voire 32 bits, supérieure à la Neo Geo et qui sera commercialisée à un prix inférieur à celui d'une Megadrive. Je ressens comme un vide cruel dans la rubrique « previews consoles ». Ton objectif, please.

Fred

Hello Fred,

Mon objectif, Fred, c'est de vous informer le mieux possible. Et non pas de lancer des rumeurs et des gros titres sensationnels qui ne reposent sur aucune information vérifiée. Certes, Sega développe une console 16 ou 32 bits dont le nom n'est pas encore défini. Mais il faut que tu saches que tous les constructeurs développent de nouvelles machines. Certaines ne verront jamais le jour, peut-être que la nouvelle Sega ne sortira jamais !

Pour le Panther (16 bits, avec un mode graphique original), le problème est différent. Atari nous a confirmé qu'il allait bien le sortir, mais pour l'instant, aucune date n'est prévue et la console n'est pas entièrement finie (tout le design reste à faire). A *Player One*, nous ne cherchons pas le côté sensationnel. Nous voulons être sûrs de nos informations pour éviter de dire n'importe quoi. Ciao Fred.

Sam

*

Hello Sam,

Voici mes problèmes :

Je m'étais acheté un Amstrad 6128 couleur et un tuner TV, puis je me suis acheté une Master System, mais je n'arrive pas à brancher la Sega sur le moniteur. Alors que la péritel et tout le bataclan sont bien branchés, l'image n'apparaît pas...

De plus, je trouve que votre magazine est super extra, mais il y a plus de jeux Nintendo que Master System. Si sur Sega, il n'y a pas de nouveaux jeux, testez des vieux bits... J'espère que vous publierez ma lettre, car je pense que d'autres lecteurs sont peut-être de mon avis.

Jean-Luc

Salut Jean-Luc,

Désolé, mais tu ne pourras pas brancher ta Master sur le tuner Amstrad, la péritel de ce tuner n'accepte pas les signaux que lui envoient les consoles. Pour les jeux, ton idée est bonne et nous la mettrons en pratique dès que l'actualité des jeux sur Master sera moins abondante que ce mois-ci. Salut.

Sam

*

Hello Sam,

Un énorme bravo pour ton super magazine ! Néanmoins, trois choses me tourmentent :

1) Pourquoi ne faites-vous pas un giga article sur les lunettes 3 D de Sega ou des teste sur ces jeux ?

2) Je suis d'accord pour que, dans les concours, on puisse gagner des jeux au lieu de consoles.

3) Pourquoi ne pas publier la rubrique « Best of Arcade », comme dans le n° 5, mais régulièrement ?

C'est tout, j'espère que ma lettre se retrouvera dans les pages de Player One, cela fera peut-être réagir ceux qui pensent comme moi.

SegaGirl

Salut SegaGirl,

Un article sur les lunettes 3 D et les jeux qui vont avec ? Pourquoi pas ! Mais ces jeux ne sont pas nouveaux et nous en parlerons dans un numéro où il n'y aura pas beaucoup de nouveautés sur Master. La rubrique Best of Arcade revient ce mois-ci, nous essaierons de vous la présenter un mois sur deux à partir de maintenant. Merci pour ta lettre et à bientôt.

Sam

NINTENDO... GA

Les bons ouvriers ont toujours du bon matériel... Présentation de quelques menus objets pour améliorer l'ordinaire de vos consoles chéries.

2

DOMINATOR

MOTHER SHIP

1

Le succès mondial de Nintendo n'a pas attiré que des éditeurs de jeux. Les Américains, rois du gadget, n'ont pas hésité à sauter sur le marché juteux des accessoires pour consoles. La NES et la Game Boy sont à l'honneur... et pas seulement outre-Atlantique, puisque la société Idéal Loisir a l'excellente idée de distribuer une partie de ces produits sur notre territoire ! *Player One* vous organise une revue de détail... Garde à vous !

LA NES

Les paddles de la NES vous détruisent les doigts à chaque partie ? Ancien pro du joystick, vous ne vous faites pas aux croix de direction des manettes de jeu ?... Voici deux solutions pour régler ce problème : le Mother Ship (ce qui veut dire « vaisseau mère » en français) tient son nom du concept assez particulier dont il bénéficie ! Ce joystick est en fait une prothèse qui s'applique autour d'une manette NES ! Il suffit de rentrer le paddle dans l'espace prévu à sa base pour en faire un véritable joystick de choc. Avantage de ce système, il ne coûte pas cher, environ 142 F.

Autre méga gadget pour la NES : le Dominator ! Il s'annonce comme la Rolls des joysticks. On trouve au programme : une liasion infrarouge (adieu les câbles entre la console et vous), plusieurs puissances d'auto-fire et la possibilité d'y brancher deux autres manettes ou périphériques ! Malheureusement, la sophistication revient cher et le prix avoisine les 830 F. Idéal Loisir commercialise aussi un tas de boîtes de rangement pour cartouches.

LA GAME BOY

Plus portable que la Game Boy, y'a pas ! Mais à force d'être transportée, notre Game Boy chérie s'en prend plein les dents. Rayures, chocs... La protéger devient un souci constant. Pour se balader l'esprit tranquille, voici plusieurs modèles de boîtiers de protection.

Commençons par le moins volumineux, le Case Boy de Konami. Il s'agit d'un étui en plastique dans lequel on glisse la Game Boy. Un petit couvercle sur le dessus, tenu par la cour-

CASE BOY

3

■ ■ Dans les lignes qui suivent, tout au long des pages réservées aux actu[illegible] vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture d[illegible] Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans le cartouche à la fin des tests de jeux.

DGETS EN Plus

CARRYING CASE

CARRY ALL

GAME BOY TOTE

CARRY ALL

roie, et le tour est joué ! La protection est efficace contre les rayures mais un peu moins contre les chocs. De plus, cela ne protège pas l'écran. Le prix, aux alentours de 100 francs, est très raisonnable.

Vient ensuite la Game Boy Carrying Case et la Game Boy Carry All, en version sacoche. Dans la première, la Game Boy se glisse sur le côté et une petite pochette accepte six jeux et les accessoires (environ 196 F). La seconde, un peu grande, peut contenir la Game Boy, huit jeux, le transfo et plusieurs accessoires (pour la modique somme de 226 F). On passe sans transition aux deux modèles de boîtiers rigides : le Game Boy Tote est une boîte plastique pas très belle, ni très pratique non plus, dont le seul avantage est qu'elle ne coûte que 100 francs.

Enfin, on termine par le meilleur : le Game Boy Carry All de Nexoft, une superbe petite boîte à porter en bandoulière qui peut contenir votre console accompagnée de six jeux, du câble de liaison et des écouteurs, avec une sécurité maximale et un design des plus agréables ! Tous ces produits sont distribués dans les grands magasins et chez certains revendeurs spécialisés.

1. Mother Ship, pour la NES
2- The Dominator, pour la NES.
3- Case Boy, de Konami
4- Carrying Case, pour Game Boy
5- Carry All, Game Boy
6- Game Boy Tote
7- Carry All, Nexoft

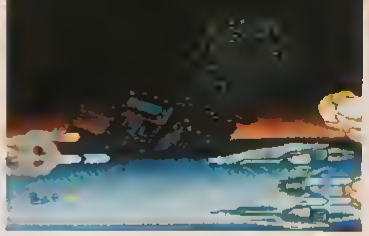
Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Link ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Duck Hunt ou R-Type

Jeu avec un pistolet comme Opération Wolf ou Wild Gunman.

Indique que l'on peut jouer à un joueur.

LA MEGADRIVE SE PREND AU JEU!



Arrow Flash

Sonic the Hedgehog

Shadow Dancer

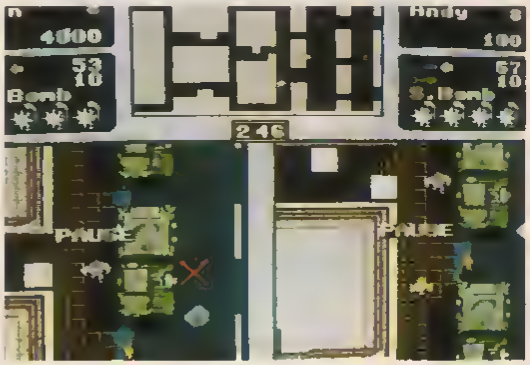
La Megadrive continue son petit bonhomme de chemin ! Forte d'une première saison réussie en Europe, sa logithèque compte bientôt plus de quarante jeux (officiels). Malgré les Mickey, Moonwalker et autre Strider, elle manque encore de titres forts pour résister à la venue future de la Super Famicom. Mais Sega ne baisse pas les bras et annonce toute une série de titres alléchants...

Premier de la liste, et sans aucun doute celui qui fera le plus parler de lui dans l'avenir : Sonic the Hedgehog. Ce nouveau héros est né du complexe qui ronge Sega vis-à-vis de Nintendo et du giga succès de Mario. Ils ont déjà essayé de nombreuses fois d'imposer Alex Kidd et Wonder Boy dans le cœur des joueurs, mais le petit plombier de Nintendo reste, pour l'instant, indétrônable. Quoique cette fois ils aient mis les moyens ! Les graphismes de Sonic dépassent, allègrement, tout ce qui s'était fait jusqu'ici sur la Megadrive ! Colorés, fins, ils donnent l'impression d'un vrai dessin animé ! L'animation aussi surprend. On désespérait d'en voir une aussi fluide et rapide sur la Sega 16 bits. *Player One* vous le montre en avant-première, mais c'est pas la peine de phantasmer : Sonic ne sortira pas avant septembre !

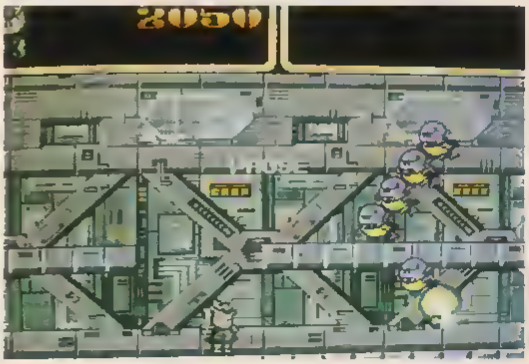
Vous être nombreux à attendre la sortie officielle de Shadow Dancer, la suite de The Revenge of Shinobi. Eh bien, bonne nouvelle : il sortira en mai sur votre console préférée. Les fans du premier épisode risquent d'être un peu déboussolés par les nombreux changements de cette nouvelle aventure, surtout qu'elle est complètement différente de la borne d'arcade Shadow Dancer !

Le même mois sortira Arrow Flash qui, bien que peu original, est le premier shoot'em up officiel digne de ce nom.

Le mois suivant sorti-



Crack Down



Wonder Boy III

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Shinobi.

Jeu de combat comme Double Dragon.

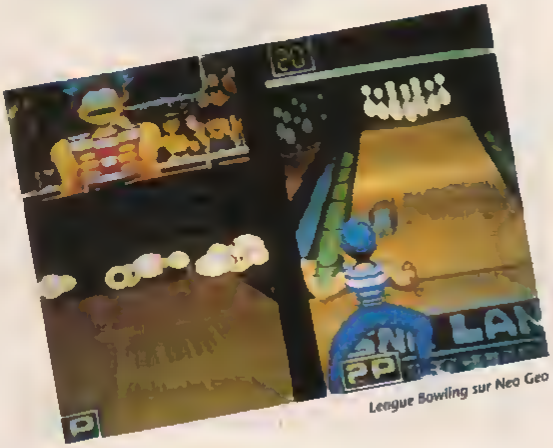
Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

ra Crack Down, un jeu avec vue de dessus où l'on peut jouer à deux simultanément et dont le but est d'installer des bombes à retardement dans des bâtiments de plus en plus complexes !

Dans le même temps débarquera Wonder Boy III avec des aventures encore plus étranges que d'habitude. Et cela marquera surtout la première apparition de Wonder Boy sur Megadrive.

Voilà pour les titres annoncés : pour les autres, il faudra checker mois après mois dans *Player One* toutes les sorties du moment...

SOLDE DE PRINTEMPS CHEZ SNK !



League Bowling sur Neo Geo

Le prix de la Neo Geo était devenu un tel sujet de rigolade que le distributeur français de SNK s'offre une dévaluation ! De 4 390 F, la console la plus smart du monde dégringole à 2 990 F ! Ce régime amaigrissant s'applique aussi aux cartouches dont le prix s'échelonnera désormais entre 990 F (vous ne rêvez pas !) et 1 390 F (pour les jeux comme Top Player's Golf qui nécessitent beaucoup de mémoire). Il était temps que la Neo Geo redescende sur terre ! Parallèlement à cette annonce, la sortie de League Bowling se rapproche de jour en jour. Rendez-vous le mois prochain pour le test complet.

GNI

LE GENIE DES PRIX

Nouveau Service !!
3615 Backstage * GNI
24 H / 24H

PAR CORRESPONDANCE
67 65 05 89
si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 05 89

GNI prend les appels tous les jours même le dimanche de 9H00 à 20H00

MEGADRIVE

MEGADRIVE JAPONAISE + 1 JEU		DJ BOY	290	MISTIC DEFENDER	375	TECHNOCOP	375
JOYPAD + PERITEL	1190	ESWAT	299	MONACO GP	375	TRAMPOLINE TERROR	299
MEGADRIVE FRANCAISE	1890	FINAL BLOW BOXE	395	MOONWALKER	375	THUNDERFORCE 3	375
		FANTASIA MICKEY 2	449	NEW ZEALAND STORY	375	WORLD CUP SOCCER	240
CARTOUCHES FRANCAISES DUPO		GHOSTBUSTERS	375	NORTH KEN	375		
APPELEZ LE 67 65 05 89		GHOULS	339	PHANTASY STAR 2	435	GAMEGEAR COMPLETE	290
NOUVEAUTES MINITEL		GAIN GROUND	375	POPULOUS	399	COLUMNS	245
3615 code BACKSTAGE*GNI		GOLDEN AXE	375	RINGSIDE ANGEL	299	CHASE HQ	245
		GOULS N' GHOSTS	299	STAR CRUISER	120	DRAGON CRYSTAL	245
ATOMIC ROBOT KID	290	HELLFIRE	375	SHADOW BLASTERS	349	G LOCK AIR BATTLE	249
BASKETBALL	375	HARD DRIVIN	375	SWORD OF SODAN	449	MONACO GP	245
BATTLE SQUADRON	390	JUNCTION	190	SUPER VOLLEYBALL	399	PENGO	245
DYNAMITE DUKE	390	MONSTERLAIR	375	SHADOW DANCER	399	PSYCHIC WORLD	245
DARIUS +	299	MAGICAL HAT	299	SHINOBI	375	SOKOBAN	245
DICK TRACY	449	MICKEY	290	STRIDER	290	WONDERBOY	245

NEC PC ENGINE

CORE GRAFX	990	MARCHEN MAZE	290	AERO BLASTER	340	NINJA SPIRIT	340
SUPER GRAFX + 1 JEU	1790	OVERRIDE	340	AFTER BURNER 2	290	OPERATION WOLF	290
CD ROM + 1 JEU	2490	JACKIE CHAN	340	BOMBER MAN	290	PC KID	290
SUPER DECOUVREZ LE MINITEL		BULL FIGHT	240	BATMAN	290	POWER DRIFT	340
3615 code BACKSTAGE*GNI		TOYSHOP BOYS	290	CHASE HQ	290	RARIO LEPUS	290
PROMOS		BURNING ANGEL	290	DEVIL CRASH	290	SHINOBI	290
BOMBER MAN	290	OUTRUN	290	DOWNLOAD	340	SUPERSTAR SOLDIER	270
HURRICANE	290	CYBER COMBAT FORCE	240	FINAL BLASTER	290	SUPER VOLLEYBALL	290
ZIPANG	340	SAINT DRAGON	290	FORMATION SOCCER	290	VIGILANTE	290
VIOLENT SOLDIER	290	CHAMPION WRESTLER	240	F1 CIRCUS	290	VIOLENT SOLDIER	290
		ALICE IN WONDERLAND	240	F1 TRIPLE BATTLE	290	WORLD COURT TENNIS	290
NOUVEAU		BARIE LEGEND	290	GONOLA SPEED	290	ZIPANG	290
FINAL FIGHT	240	THUNDERBLADE	290	HURRICANE	290	JEUX CD ROM	411
RADDASH	240			NEW ZEALAND STORY	240		

GAMEBOY

GAMEBOY + 1 JEU	590	PORTRESS OF FEAR	240	POWER RACER	240	CONSOLE FAMICOM	NC
LIGHTBOY	270	GREMLINS 2	195	SKATE OR DIE	245	POPULOUS	240
BASKET IN YOUR FACE	195	GHOSTBUSTERS 2	240	DIX	195	BOMBUZAL	490
DOUBLE GHOST	240	GODZILLA	240	SPIDERMAN	195	FINAC FIGHT	NC
BALLOON KID	240	KEN	240	SNOOPY	240	GRADIUS 3	NC
CHESSMASTER	245	LOCK N CHASE	240	SOLABSTRIKER	240	ACTLASER	490
CASTLEVANIA	240	MICKEY	290	SUPERMARIOLAND	195	PILOTWINGS	NC
DOUBLE DRAGON	240	NINJA TURTLES	195	TENNIS	195	SD GREAT BATTLE	490
DUCKS TALES	240	NEMESIS	195	WRESTLING	240		
DRAG HEAT SCRAMBLES	240	MERCENARY FORCE	240				
DRAGONTAIL	290	PAPERBOY	240	MINITEL 3615 BACKSTAGE*GNI			

BON DE COMMANDE
à retourner à GNI, BP 9617 le Pompignane 34 054 MONTPELLIER Cédex

NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
Tél

N° Carte Bleue
Date d'expiration
Signature

TITRES | CONSOLE | PRIX

Frais de port et d'emballage +15F
* TOTAL à payer

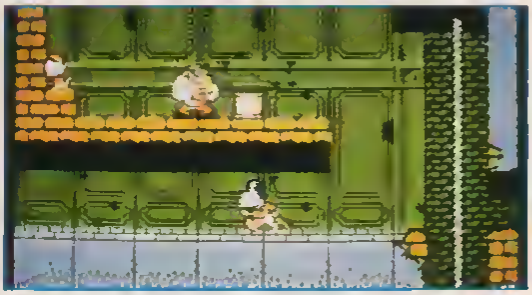
Règlement ☐ CB ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ chèque bancaire ☐ paiement au facteur à réception (+ 25F pour frais de remboursement)
+ Frais de port consoles forfait de 100F

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

PICSOU SE RACHETE SUR NES !

Walt Disney ratisse large ! Pendant que Mickey s'éclate sur la Megadrive, voici que Picsou s'incruste sur Nintendo avec **Duck Tales**. C'est Capcom (Gouls and Ghost, Bionic Commando...) qui c'est chargé de la réalisation. Dans cette aventure, Picsou n'a pas perdu sa soif d'argent et tente de retrouver cinq trésors légendaires aidé des **Castors Junior**. Les nombreux ennemis n'ont qu'à bien se tenir, car Picsou donne de grands coups de canne à qui ose l'approcher de trop près. Test complet le mois prochain.

Duck Tales sur NES



SKWEEK SUR LYNX

Super Skweek sur Lynx

Les consoles attirent de plus en plus les petits Frenchies. Parallèlement à leur développement sur Nec (Panza Kick Boxing, Tennis Cup) et sur GX 4000, Loriciel travaille sur une adaptation de **Super Skweek** sur la portable d'Atari. Vous incarnez une espèce de boule de poils qui doit colorier des cases en évitant des monstres. Ce jeu, sympa et **très accrocheur**, a connu un succès mérité sur ordinateur et, au vu des premiers écrans que nous avons admirés, la version Lynx ne devrait pas décevoir. On attend avec impatience.

CLONE GAME BOY... 2e EPISODE !

La Game Plus.

La Game Boy continue de faire des émules. Après la sortie de la **Gamate**, voici que Delplay (grand fabricant de jouets devant l'Eternel) nous sort lui aussi une console portable noir et blanc, sur le modèle de la Game Boy. **La Game Plus**, c'est son nom, n'est pas encore en vente mais cela ne saurait tarder. Le prix publique annoncé est de 760 F (plus cher que la Game Boy) et le prix des cartouches fixé à 240 F. *Player One* ne manquera pas de vous en faire un test complet en temps voulu.

LE CAS CASQUETTES

On a été un peu depassés par les événements. Nous ne pensions pas que nous aurions autant d'abonnés en si peu de temps ! Du coup, nous sommes en rupture de stock pour les casquettes, votre cadeau de bienvenue de nouvel abonné. Vous êtes nombreux à nous appeler pour les réclamer. Et vous allez les recevoir. Nous avons passé une nouvelle commande. Lorsque vous lirez ces lignes, le problème devrait être réglé. Par contre, pour tous les prochains abonnés (à partir de ce numéro), nous avons changé de cadeau. Il s'agit cette fois d'un **super pin's** *Player One*. Attention, c'est une série limitée. **Dépêchez-vous de vous abonner.**

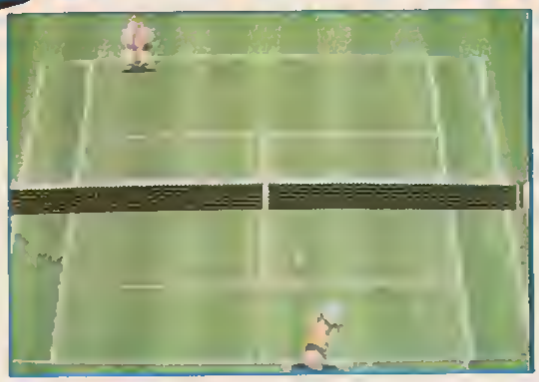
Pour les simulations de guerre

Pour les simulations sportives.

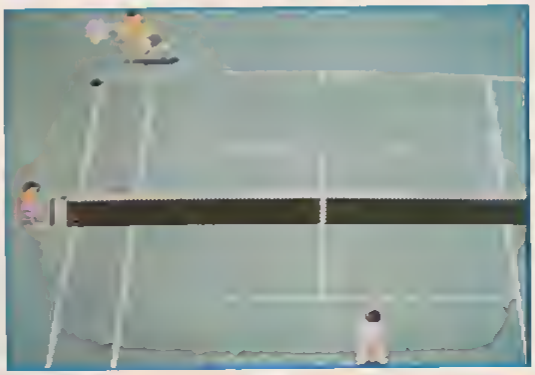
Jeu de rôle.

Jeu d'aventure.

BALLE DE MATCH



1



2

Dans le n° 2 de *Player One*, nous vous disions tout le bien qu'il fallait penser de World Cup Tennis (sur la Core G.) que nous estimions être la meilleure simulation de tennis jamais réalisée, toutes consoles confondues. C'est donc avec une attention toute particulière que nous accueillons **Final Master Tennis**, toujours sur la Core.

A première vue, cette nouvelle simulation reprend toutes les qualités de la première, avec, en plus, des graphismes de meilleure qualité et une plus grande rapidité de jeu. Le réalisme est aussi au rendez-vous. Le seul petit défaut que nous ayons pu noter jusqu'à présent ne vient pas du jeu, mais de la notice qui n'est absolument pas traduite en français ! En attendant le test complet le mois prochain, vous pouvez continuer à vous entrainer sur World Cup Tennis.

1- Le service, sur gazon
2 Et le retour sur terrain synthétique

RESULTATS DU CONCOURS LYNX

Dans le *Player One* numéro 6, nous vous donnions la chance de gagner 5 consoles Lynx d'Atari, avec un jeu, un pare-soleil et un adaptateur auto.

Voici les noms des heureux vainqueurs :

Luc Peremont, de Fontault Combault

Arnaud Moulon, de Saint Cézier

Alain Demarcq, de Orchon

Olivier Duchenne, de Paris

Arnaud Martichon, de Aussonne

Les bonnes réponses étaient les suivantes :

1) Pare-soleil, ou câble de liaison, ou adaptateur auto... **2)** Atari **3)** Couleur

ABREVIATIONS A GOGO

Pour que *Player One* soit considéré comme un vrai magazine par la commission paritaire (dépendante du fisc), nous sommes astreints à ne pas citer le nom des marques, des consoles que nous employons à longueur de colonnes. Aussi, à partir de ce numéro, nous utiliserons les abréviations suivantes :

La console Nintendo deviendra **NES**

La Master System de Sega : **Master S.**

La Megadrive de Sega : **Mega D.**

La Core Grafx (Nec PC Engine) : **Core G.**

La Super Grafx : **Super G.**

En ce qui concerne les autres consoles, nous continuerons à les appeler comme avant.

Et enfin... les jeux de réflexions !

Evidemment chaque jeu est désigné par plusieurs pictos. ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'Arcade.

Made in Japan rapporte tous les mois de l'empire du Soleil-Levant les nouveautés sur vos machines préférées. Attention, certains jeux ou machines présentés dans ces colonnes ne sortiront peut-être que dans plusieurs années en France.

SUPER FAMICOM

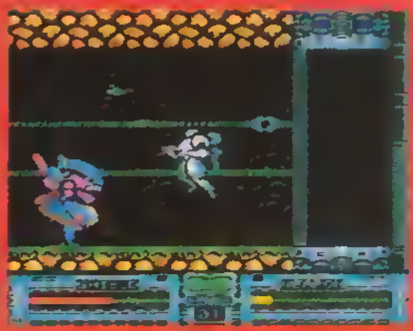
Le mois de février a été marqué par une courte accalmie côté Super Famicom. Toujours autant de ventes (la plupart des magasins de Tokyo sont encore en rupture de stock !), mais une seule nouveauté, **Hole In One**, la première simulation de golf sur la Nintendo 16 bits. Ce calme relatif fut de courte durée, puisque l'on assiste à une véritable pluie de news pour mars/avril ! A commencer par le sublimissime **Super R-Type** qui est la version SFX (abréviation japonaise de Super Famicom) de l'un des plus connus et des plus géants shoot'em up de l'histoire. Super R-type est sorti le 15 mars à Tokyo. Petite déception pour **Big Run**, la course automobile, sortie le 20 mars chez les bridés, ne semble pas vraiment à la hauteur de ce que l'on attendait. Elle va rejoindre Bombuzal et Gradius III qui sont les deux seuls jeux ratés de la première fournée SFX.

Il en va tout autrement de **Darius Twin**, sorti le 29 mars, dont on vous avait déjà montré une photo. On ne résiste pas au plaisir de vous en montrer une nouvelle ! Ce sera aussi la seule version console de Darius qui permet de jouer à deux simultanément. Le 5 avril marquera l'arrivée de **3 D Golf Simulation**, la deuxième simulation de golf sur SFX. Ce jeu utilise une nouvelle technique de calcul de la 3 D qui s'annonce être assez spectaculaire. Le mois d'avril devrait également offrir aux Japs les deux premières simulations de baseball : **Super Professionnal Baseball** et **Pro Baseball**. Pour le 6 avril, on prévoit une sorte de beat'em up très étrange nommé **Ouroudora Man**... Et cela continue toujours plus fort avec **Pro Soccer** qui, ô surprise, est une simulation de football ! Et l'on termine avec **Jerry Boy**, un petit jeu de plate-forme rigolo, prévu lui aussi pour avril.

PC ENGINE

Salut les PC Engineux ! On commence avec les softs qui sont déjà dispos chez les bridés. **TV Sports Football**, du foot US superbement réalisé, et **Legend of Hero Tonma**, un jeu de plate-forme ultra mignon, devraient être les gros hits du mois. Moins indispensables, mais pas nuls pour autant, **Titan** est un casse-brique amélioré, alors que **Moto Roader II** propose une course en vue aérienne. Toujours dans le domaine de la course, mais en 3 D, **Zero 4 Champ** est très beau ; malheureusement, il propose également une partie aventure en japonais qui posera des problèmes chez nous.

Les rares amateurs français de base-



ball (coucou Crevette !) seront heureux de découvrir une nouvelle adaptation de ce sport : ça s'appelle **World Stadium 91** et ça a l'air très joli. Et comme un mois sans shoot them up serait inconcevable sur Core, voici **1943**, l'adaptation d'un jeu Capcom qui avait connu son petit succès en arcade. Courant avril, on attend **Eternal City**, un jeu inspiré d'Eswat, **Shubibin Man 2**, un autre beat them up pour deux joueurs et surtout le fabuleux **Popolous** qui vous met dans la peau d'un dieu pour un war game d'enfer. Les fans de plateforme pourront s'éclater avec **Obotchama Kun**, aux graphismes typiquement japonais. Côté développements futurs, on annonce **Final Soldier**, un shoot them up proche de Superstar Soldier, **Skweek**, **Pang** et **PC Kid II**. Que du tout bon ! Egalement en développement, **1941**, un superbe shoot them up sur Super Grafx.

Si le CD Rom a le vent en poupe depuis le début de l'année, il semble que jeu plus riche rime avec retard ! Les Japonais, d'habitude si ponctuels, accumulent les délais non respectés sur les jeux CD. Retardataire du mois : **Ys III**, qui est régulièrement reporté depuis la fin de l'année dernière. Enfin, ça devrait (je dis bien « devrait ») sortir ces jours-ci du côté du soleil levant. Toutes les photos dans Made in Japan de... décembre. Si Ys détient le record, **Download 2** et **Hellfire-S**, dont on vous parlait dans les rubriques précédentes, font également assez fort : le premier ne sortira que début avril, alors que le second est reporté aux calendes grecques.

Toujours en CD, sortiront ce mois-ci, **Road Spirits**, une superbe course de voiture, **L*Dis**, un shoot them up assez joli mais peut-être un peu léger pour ce support, et **The Manhole**, un jeu d'aventure multilingue (tant mieux !) très sympa. Enfin, on termine en beauté avec **Sherlock Holmes Consulting Detective**, un exceptionnel jeu d'aventure policière à base d'images digitalisées, qui devrait sortir en mai. Graphismes fabuleux, textes en anglais, sans oublier une bande sonore qui devrait faire bonheur au support : vivement demain !

GAME BOY

On parle rarement de la Game Boy dans Made In Japan, c'est dû au fait qu'il est difficile de faire le tri parmi la profusion de jeux qui sortent chaque mois au Japon pour cette console. Une grande partie de ces jeux ne sortiront jamais en France, ou alors dans plusieurs années. Nous n'en retiendrons donc que les titres forts, ceux qui ont une chance d'atterrir un jour dans nos contrées. Ce mois-ci, c'est **Robocop** et **Dragon's Lair** qui ont retenu notre attention. Tout les deux sont particulièrement sympas... Sayonara à tous ! ■

Iggy et Crevette

1 Hole in One (Super Famicom)
2- Super R-Type (Super Famicom)
3- Big Run (Super Famicom)
4 Darius Twin (Super Famicom)
5 3 D Golf Simulation (Super Famicom)
6- Super Professionnal Baseball (Super Famicom)
7- Pro Soccer (Super Famicom)
8- Duroudoru Man (Super Famicom)
9 Jerry Boy (Super Famicom)
10- Eternal City (PC Engine)
11- PC Kid II (PC Engine)
12- Titan (PC Engine)
13- Legend of Hero Tonma (PC Engine)
14 Road Spirits (PC Engine / CD Rom)
15- Robocop (Game Boy)
16- Dragon's Lair (Game Boy)

TRUCS en VRAC

Amis tricheurs, experts en bidouilles, partisans du moindre effort, salut ! Au nombre de lettres qui arrivent chaque jour, je sais que vous êtes de plus en plus nombreux à attendre ce rendez-vous mensuel. Pour les nouveaux lecteurs de Player One, sachez que cette rubrique est celle où paraissent les plans, les astuces, les cheat modes, les codes, bref, tous les trucs que vous découvrez et qui apportent un plus à vos jeux préférés. Mais lisez donc la suite et vous comprendrez mieux de quoi je veux parler.

Rendons à César ce qui appartient à et à David LE DU l'hommage qui dû (justement) pour cette corre apportée à un Truc passé dans le One n° 3 .

NINTENDO
METROID
Le code exact pour se transforme femme est :
JUSTIN BAILEY
•••••• ••••••
ND Soizoc mea culpa, j'avais oublié pointillés !

JULIEN habite Le Grau Du Roi D'abord on dit pas Grau mais enrobé, c'est Obélix qui me l'a dit.

MEGADRIVE
SHADOW DANCER
(Non vérifié)
Il existe un mode qui permet de s'entraîner. Pour cela, lorsque « press start button » s'inscrit à la présentation, il suffit d'appuyer simultanément sur A, B, C et Start.

Yves LEMAITRE le serait-il vraiment ? Certes, ce n'est pas la première fois que son nom est cité dans ces pages

SEGA
BLADE EAGLE 3D
Il est difficile de parvenir au dernier niveau de ce jeu. Mais si vous faites tourner le joypad dans le sens des aiguilles d'une montre 2 à 3 fois (pendant la page de présentation), un numéro apparaîtra à droite de l'écran et vous permettra de choisir le niveau de départ.

Samuel DIEUX (au pluriel s'il vous plaît Kermitterrand risque d'être jaloux) n'e est pas à son premier péché de tricherie. Prions pour lui

GAME BOY
AFTER BURST (Non vérifié)
Le code pour le niveau 6 est : 3152 Pour le niveau 11 11145378 et p niveau 16 : 13020060

GAME BOY
CASTLEVANIA (Non vérifié)
Au premier niveau, lorsqu'on gr cinquième corde, au lieu de sau ladite corde, il faut continuer à et passer à travers le mur. On arr dans une chambre secrète c divers bonus et une vie supplém

Yannis BOUDEAU vous propose le jeu le moins cher du marché. Evidemment, ne vous attendez pas à une merveille...

SEGA
MASTER SYSTEM
Pour trouver un jeu de labyrinthe, allumez votre console sans cartouche de jeu à l'intérieur et appuyez en même temps sur la direction Haut et les boutons 1 et 2. ND Robby (le plus bô) : ce truc ne marche que sur les premières consoles Sega commercialisées par Virgin, avec lesquelles Hang On était fourni en carte.

La lettre était signée **BATJOKER**. Etrange... En effet, pas besoin d'être Superman pour savoir que le Joker, c'est l'anti-bat par excellence !

MEGADRIVE
PHELIOS
Lorsque vous verrez écrit à l'écran. « chapter 1, Devil in Diros », appuyez dans cet ordre sur les boutons : C A B A C A B A. Vous aurez 9 vies au lieu de 3.

TRUCS en VRAC

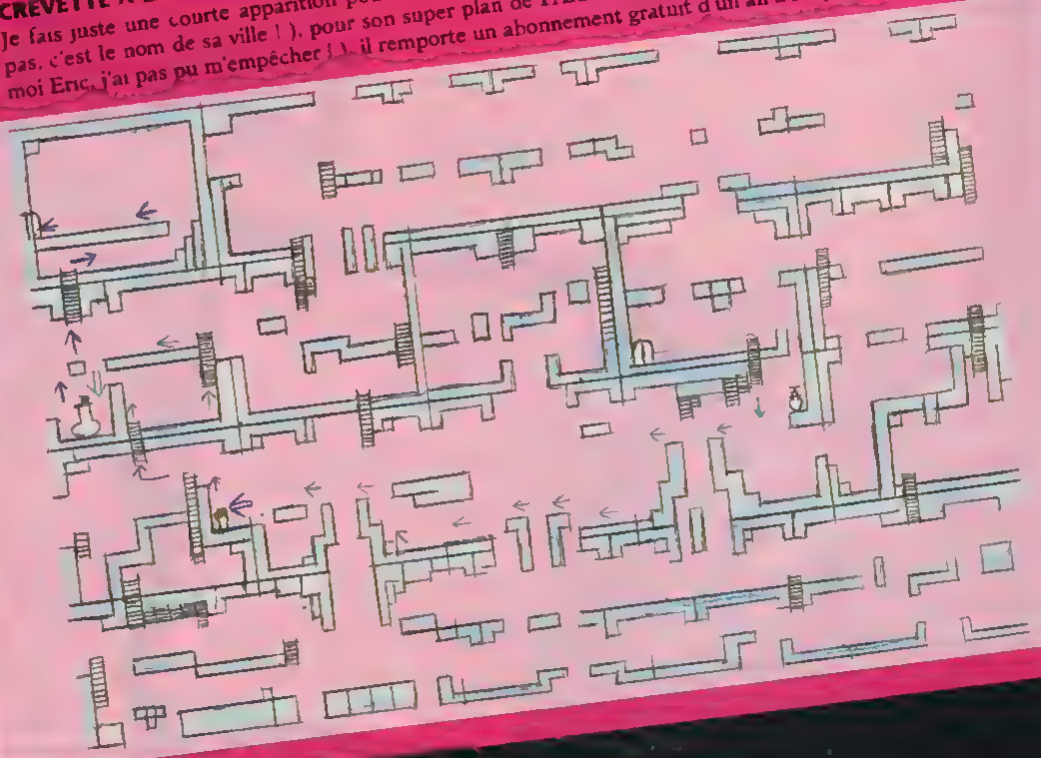
Jimmy MAITREJEAN (décidément, tous les « maîtres » de l'univers se sont donné rendez-vous dans cette rubrique..) a lui aussi des trucs à partager.

SEGA
VIGILANTE
Pour obtenir le Select Round, mettre la manette en haut à gauche et appuyer en même temps sur le bouton 2 (pendant la page de présentation).

SEGA
CHOPLIFTER
Le Select Round s'obtient en faisant Haut, Bas, Gauche, Droite, puis en appuyant sur le bouton 1 et en recommençant Haut, Bas, Gauche, Droite + « 1 » lors de la deuxième page de présentation

SEGA
OUT RUN
Pour atteindre la vitesse maximale dans un temps record, lorsque vous êtes sur le point d'embrayer la vitesse supérieure, relâchez le bouton 2, passez la vitesse et rappuyez sur le bouton 2.

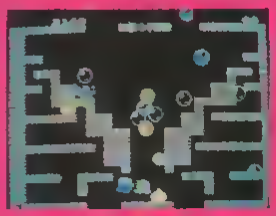
CREVETTE A LA RESCOUSSE:
Je fais juste une courte apparition pour féliciter le camarade Eric TOUSCH, qui habite l Hôpital (rigolez pas, c'est le nom de sa ville !), pour son super plan de FAXANADU. Grâce à sa... Tousch de génie (s'cuse-moi Eric, j'ai pas pu m'empêcher !), il remporte un abonnement gratuit d'un an à *Player One*.



TRUCS en VRAC

Daniel KORNBAU sur son arbre perché. Mais non, c'est juste pour rire, pas la peine d'en faire un fromage !

NINTENDO
BUBBLE BOBBLE



Entrez le code D D F F I pour obtenir le Stage Select. Vous pourrez ainsi choisir votre stage en appuyant sur les boutons A ou B. Si par la suite vous voulez mettre l'option 2 joueurs, faites une pause pendant le jeu et appuyez sur Select.

NINTENDO
KID ICARUS
Entrez le code suivant: 8, et rien que des « u » minuscules jusqu'à la fin du code. Cela vous amènera au dernier stage avec des potions infinies.

Bertrand ORIA. ORIA Bertand. Bon je ne vais pas me prendre la tête pendant trois heures parce que je ne trouve rien de drôle à dire sur le compte de ce cher vieux Bertrand !

NINTENDO
SECTION Z
Pour la Flashbomb, chercher à la section 8 (sol). Pour le Crashball, chercher à la section 21 (sol). Les sections à éviter sont la 15, la 23 et la 27.
A la section 19, vous « direz bonjour » à Zamuza et quitterez le 1er niveau. A la section 39, vous « prendrez le the » chez Balaba et quitterez le 2ème niveau.

Comme le dirait notre correspondant belge: l'union fait la force. C'est pourquoi **David BOURMEAU** et **Régis LE GUILLOUX** ont unis leurs efforts pour trouver le truc suivant :

NINTENDO
RYGAR
Ce truc marche seulement si on a l'arbalette et le grappin. Quand vous arrivez au bout de la piste (???), il y a un monstre. Mettez-vous dans le coin, à côté de la porte, et laissez-le vous tirer dessus : vous allez tomber et l'image va se brouiller. Surprise ! Quand vous réappuierez sur Start, vous arriverez directement dans le palais de Drago, sur l'île

Nicolas FAVRAT nous fait la faveur d'un de ses trucs.

GAME BOY
BURAI FIGHTER
Voici les codes du dernier monde. Stage 4 : A F K P; stage 5 : B N G N

Jérome BEAUNAY fait partie des gros bonnets (ouh la la, il est temps que je m'arrête, moi !) du monde des jeux vidéo. Son truc complète celui de Nico Salvatico et signe la fin des nuisances de l'affreux Docteur Willy..

NINTENDO
MEGAMAN II
Pour affronter le Dr Willy, tirez dans le hublot de son vaisseau avec Metalman. Quand le hublot explose, la tête de l'infâme docteur apparaît. Tirez-lui dessus avec Crashman. Enfin, pour la dernière étape dans l'espace, le Dr Willy se transforme en monstre. Utilisez Bubbleman pour en venir à bout et vous aurez l'immense plaisir de le voir se prosterner à vos pieds !

Alain PUDELKO est un méga ségamaniaque invertébré. Euh, je voulais dire invétéré, bien sûr.

SEGA
MEGAMAN
Si vous allez au niveau de Gutsman, récupérez d'abord son pouvoir. Vous pourrez ainsi prendre le rayon magnétique au niveau d'Electman. Ensuite, allez affronter Cutman : utilisez le pouvoir de Gustman pour ramasser le bloc et jetez-le sur votre ennemi. Une surprise vous attend...

Olivier BARON nous propos
coup, baron !

SEGA
R-TYPE
Pendant le compte à rebours
inverse des aiguilles d'une m
appuyez sur le bouton 2, t
musique 00, va se transforme
de 95 à 00. Ensuite, dirigez le
00 music end. Appuyez alors
à rebours, faites tourner le
vous pouvez gagner jusqu'à 0

TRUCS en VRAC

Faut pas gonfler Maxime LAMBERT quand il s'éclate sur sa console, c'est la morale de ma chanson, moi j'la trouve drôle
Pas vous ? Ah bon !

SEGA
WONDERBOY III
Quand vous commencez une nouvelle partie, pendant le cours du jeu appuyez en même temps sur les 2 boutons de la deuxième manette (scotchez-les, c'est encore plus pratique !) : vous aurez l'épée, le bouclier et l'armure légendaires...

MEGADRIVE
THE REVENGE OF SHINOBI
Pour vaincre le brontausore du niveau 7-3, il faut se faire exploser (avec le 4e pouvoir magique) 3 fois de suite. Pour gagner plusieurs vies au niveau 3-2, il faut trouver la caisse cachée qui donne 2 vies. Une fois prises, laissez-vous mourir et recommencez : vous pourrez ainsi gagner une vie à chaque fois.

Tiens, [illegible] Guillaume GETE (tiens, tu me tiens par la [illegible]) C'est à se demander lequel de nous deux est le [illegible] !

NINTENDO
SUPER MARIO II
Au niveau 7-2, pour battre Wart, voici la méthode la plus simple : restez sur la plate-forme en haut du pot à legumes le plus a gauche. Des qu'un légume sort de ce pot, prenez-le et allez vous placer DERRIERE Wart (tout à fait à droite de l'écran). Lancez le légume dès qu'il ouvre la bouche (Wart, pas le légume !) Reprenez alors votre place de depart et renouvelez l'operation. Comme ça vous serez sûr de faire mouche à tous les coups !

Stéphane MENDEZ est un pro de la console. Si vous avez un problème, deMENDEZ-lui de vous aider...

NINTENDO
WRATH OF THE BLACK MANTA
Au 2e stage, après vous être envolé sur une sorte de cerf-volant, vous tombez. Mais au lieu d'aller à droite, tournez à gauche (atrention aux bambous aiguisés qui vont vous tomber dessus !). Par ce chemin, vous trouverez 2 informateurs et 1 personne kidnappée.

NINTENDO
WAREHOUSE GUY
Voici le mot de passe du 5e stage : DIARY.

MEGADRIVE
E-SWAT
Branchez le 2e joypad et appuyez sur Start pendant la page des options : vous pourrez ainsi accéder au Sound Test.

[illegible] un truc de derrière les fagots. Selon l'expression favorite de Crevette, joli [illegible]

[illegible] fin de jeu, faites tourner le joypad dans le sens [illegible]ontre. Une fois sur Musique 00 (music end), [illegible]ut en appuyant sur la direction Gauche. La [illegible]en musique 95. Faites jouer toutes les musiques [illegible] joypad vers la droite : vous êtes maintenant sur [illegible]ur le bouton 1. Lors du déroulement du compte [illegible]ypad dans le sens des aiguilles d'une montre [illegible] crédits !

Voilà, c'est tout pour cette fois ! Si vous découvrez de nouveaux Trucs, n'hésitez pas à nous le faire savoir en nous envoyant une petite bafouille où vous indiquerez le nom de la console, le nom du jeu, la manipulation à effectuer avec un maximum de précisions (par exemple, pensez à barrer les zéros pour qu'on ne les confonde pas avec la lettre O) et éventuellement votre nom, si vous voulez épater (de campagne) vos copains...

Pour nous écrire:
MSE-PLAYER ONE
« TRUCS EN VRAC »
31, rue Ernest-Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

DEAD MOON

Un shoot them up, c'est un peu comme un film d'aventure. Ou bien c'est le méga pied, ou bien c'est complètement raté. O joie ! Dead Moon appartient à la première catégorie.

Question : sachant qu'il existe déjà plus de trente shoot them up sur la Core G., comment un éditeur peut-il espérer se démarquer de la concurrence ? Simple : il suffit de pondre le plus beau, le mieux animé, le mieux sonorisé, le plus tout, quoi... Mission accomplie. En route pour le paradis !

VOYAGE AU CENTRE DE LA LUNE

Je ne vous parlerai pas beaucoup du scénario qui s'étend sur plusieurs écrans et vous narre une sombre histoire de météorites et d'Aliens sans grand intérêt. Sachez simplement que les Aliens ont installé une base sur la Lune et que l'invasion de la Terre est déjà commencée. Réacteurs allumés, c'est parti pour un nouveau sauvetage de l'humanité !

Dans un premier temps, il va falloir repousser l'armée de vaisseaux qui attaque notre belle planète. Le premier stage se déroule donc au-dessus d'une métropole. Tout d'abord, on tombe en admiration devant les superbes décors : avec des couleurs aussi riches, un ciel qui semble tout droit sorti d'une digitalisation et un excellent scrolling sur plusieurs plans, c'est un vrai plaisir de bastonner de l'Alien !

Une fois la Terre « nettoyée », en route pour la Lune. Après avoir traversé un champ de météorites et avoir posé votre engin sur la Lune, vous pourrez admirer les superbes paysages du troisième niveau qui défilent en perspective. Les autres stages se déroulent sous terre (pardon, sous lune !) : dans des grottes (au 4e), sur un lac souterrain (au 5e) et enfin dans le noyau même de la planète (au 6e).

30 MILLIONS D'ENNEMIS

Au cours de votre progression, vous rencontrerez évidemment des vaisseaux ennemis de plus en plus nombreux et dangereux. Au milieu de chaque level, des navettes énormes viendront vous taquiner. Mais, côté look, la palme revient aux bestioles mutantes qui attendent à chaque fin de niveau : oiseaux squelettiques, tortues volantes, poissons zarbis ; c'est peut-être la ménagerie de la mort, mais ça a une sacrée gueule !

Pour survivre dans ces milieux « zostiles », vous aurez besoin d'un armement conséquent. Comme dans tout shoot them up qui se respecte, c'est en récoltant des pastilles que vous améliorerez votre équipement. Les bleues donnent un laser destructeur, les jaunes et les rouges des rafales classiques arrosant tout l'écran et les vertes un très beau tir en forme de croissant. Vous disposez également de bombes (très efficaces, mais en nombre limité) et vous pouvez acquérir des missiles ou des capsules protectrices.

Pour augmenter le pouvoir d'une arme, il faut gober plusieurs pastilles de même couleur. Mais si vous changez d'arme, vous garderez la même puissance de feu. Une floppée de petits détails ajoute encore au plaisir du jeu : à la fin de chaque stage, votre vaisseau pivote sur lui-même pour disparaître au fond de l'écran. Vous avez également droit à une petite analyse de vos performances : nombre d'ennemis

détruits, pourcentages de tir au but... Des petits détails, d'accord, mais qui montrent que le programme a été soigneusement étudié. La classe, tout simplement...

MA MERE, C'EST LA TOTALE !

Au cas où vous ne l'auriez pas encore compris, Dead Moon est un des plus beaux shoot them up jamais vus sur nos machines adorées. Techniquement, c'est vraiment très fort. Les décors, les scrollings sur plusieurs plans, l'animation des sprites, la musique, tout est parfait. Même des gens peu branchés par les jeux vidéo (eh oui, ça existe même à *Player One* !), comme Gambas, notre bien-aimé secrétaire de rédaction, ont flashé sur la qualité des graphismes. En tout cas, cela confirme ce que nous avait dit un programmeur français travaillant sur PC Engine : bien programmée, cette machine est plus puissante que certaines 16 bits (je ne citerai pas de nom). Le seul défaut qu'on puisse lui faire réside dans son « continue » infini. Rien de plus frustrant que cette option qui permet de finir le jeu trop rapidement et qui raccourcit la durée de vie de la cartouche. Mais après tout, rien ne vous oblige à l'utiliser ! C'est juste une question de volonté...

De toute façon, Dead Moon est LE shoot them up à posséder en priorité, celui que l'on doit acheter en même temps que sa console. J'ai dit ! ■

Iggy, de plus en plus amoureux de sa console

1 Déja redoutables, les monstres de milieu de niveau !
2 Et les cratères défilent sur plusieurs plans
3- Le zoo en folie
4- Menu d'aujourd'hui . les arêtes d'hier
5 Mais ou ont ils trouvé tant de couleurs ?

LE TRUC D'IGGY ET WONDER

A pleine puissance, le tir bleu est l'arme la plus destructrice.

A faible puissance, ce sont les tirs verts et rouges qui sont les plus efficaces.

Au début, collectez donc des tirs **verts** ou **rouges** et, lorsque vous aurez une capacité de feu sympa, récoltez une pastille **bleue**. Il n'y a pas mieux pour exploser les monstres de fin de niveau.

94%

EN RESUME

DEAD MOON

- Console : CORE G.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 97 %
- Animation : 94 %
- Son : 87 %
- Durée de vie : 69 %
- Player Fun : 96 %

Un vent de panique a soufflé sur la rédaction lorsque la suite de Bubble Bobble et de Rainbow Island est arrivée. Pendant que Crevette et Wonder Fra se battaient pour jouer, j'ai réussi à m'emparer de la cartouche. Récit d'un test infernal.

Petit quart d'heure d'histoire. En 1986, sortait Bubble Bobble, un jeu de plate-forme qui mettait en scène des dragons dans des tableaux ultra mignons. Ce jeu, à l'apparence toute simple, était infernal : quelques parties et vous étiez accros. Une paire d'années plus tard, les Japonais remettaient le couvert avec Rainbow Island. Entre-temps, le dragon s'était métamorphosé en petit garçon projettant des arcs-en-ciel. Mais le jeu était encore plus réussi. Deuxième carton ! Comme on n'arrête jamais une série qui marche, voici le troisième volet. Et une fois encore, on est fous !

CASSE-TOI DE MON MONDE !

Cette fois, Bubby s'est mis en tête de débarrasser huit planètes du mal qui les a gagné. Chacune possède une ambiance qui lui est propre : mondes des instruments de musique, de la mer, des nuages, planète high-tech ou monde des Trolls, vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer. Une fois les sept premières planètes libérées, une surprise vous attend. Profitant de votre absence, les créatures maléfiques se sont emparées de votre propre monde. Il faudra donc aller le délivrer dans un décor directement inspiré de ceux de Rainbow Island : un petit clin d'œil sympa.

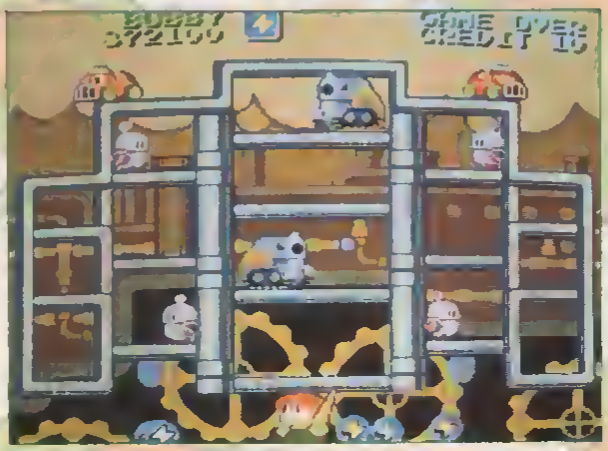
Pour libérer chaque astre, Bubby devra « nettoyer » une dizaine de tableaux. Au début, ceux-ci, assez simples, n'occupent qu'un écran. Mais dès le deuxième niveau, des tableaux plus grands, scrollant sur plusieurs écrans, font leur apparition. Les ennemis, très mignons, sont bien sûr adaptés à chaque monde. Le monde de la musique est, par exemple, peuplé d'accordéons, de pianos, de notes de musique ou de triangles, alors que dans le monde high-tech, ce sont les camions et les voitures qui dominent. Après avoir parcouru tous les tableaux, il faudra affronter un gros monstre pour passer au monde suivant.

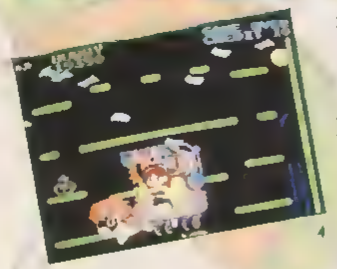
LE COUP DU PARAPLUIE

Bubby a échangé ses célèbres arcs-en-ciel contre un parasol magique. Celui-ci lui sert non seulement de parachute quand il tombe, mais aussi d'arme. Il lui suffit en effet de toucher ses ennemis avec cet instrument pour les mettre hors d'état de nuire. Le monstre se gèle alors instantanément et il ne reste plus qu'à lui redonner un second coup pour qu'il soit projeté dans tous les sens avant de s'écraser n'importe où (sur un autre adversaire, c'est encore mieux). Impressionnant, mais assez dangereux puisqu'il faut se rappro-

cher de ses ennemis. Il suffit que ceux-ci soient un peu rapides ou nombreux pour perdre une vie. De plus, ça ne marche pas avec les gros adversaires (pianos, troncs d'arbre...) qui sont complètement insensibles. Une deuxième méthode consiste donc à saisir les petites boules qui tombent du plafond pour les envoyer, d'un coup de parasol, sur les ennemis.

Encore plus fort : si vous accumulez 5 boules, vous aurez accès à une arme spéciale, différente pour chaque planète, mais toujours très efficace. Les bulles peuvent également être utilisées comme tremplin. Les adversaires de fin de niveau posent plus de problèmes : il faudra récolter une petite potion qui permet de créer des bulles spéciales.





LA GOURMANDISE EST UN VILAIN DEFAUT

Sauter et se battre contre des monstres, ça creuse ! Chaque monstre détruit laisse place à un peu de nourriture qu'on peut gober pour obtenir des points. Il y a quelques endroits magiques où il suffit d'envoyer des bulles pour faire apparaître des monceaux de victuailles : le jackpot ! Les objets comestibles peuvent prendre toutes les formes, de la pomme au cornet de frites, en passant par la couronne (???).

Pour compliquer les choses, des bonus aux pouvoirs variés traversent parfois l'écran à vitesse grand V. Autant dire que quand il y a beaucoup de vivres et d'adversaires, il faut rester concentré pour suivre tout ce qui se passe. Comme disait Crevette lors de sa première partie : « On ne comprend rien mais c'est génial ». Entièrement d'accord avec lui ! D'autant plus que, pour plus de fun, on peut se frapper lorsqu'on joue à deux.

NON VIOLENT MAIS TELLEMENT GENIAL

Parasol Stars ne révolutionne pas le genre, mais c'est un excellent soft qui n'a pas à rougir de la comparaison avec ses prédécesseurs (ce qui est déjà un énorme compliment). Ses graphismes ultra mignons, l'animation sans reproche et la bande sonore très entraînante (ah, la musique de fête foraine...) vous mettront tout de suite dans l'ambiance.

Mais le plus important est que l'on retrouve l'excellente jouabilité des deux premiers volets. En plus, le jeu est vraiment très riche : les tableaux sont bourrés de surprises, de petits trucs à découvrir, si bien qu'on prend même du plaisir à refaire des tableaux qu'on a déjà terminés, juste pour la joie de trouver de nouveaux trucs ! Vous en connaissez beaucoup des jeux comme ça, vous ? Vivement le tome IV ! ■

Iggy (tare)

1- Vingt mille lieues sous les mers
2- Quart d'heure ecologie.
3 Bubby in high tech world !
4 Woouh, la poupée !
5 Contre les monstres de fin de niveau, les maxibulles

90%

EN RESUME

PARASOL STARS

- Console : CORE G.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 76 %
- Animation : 73 %
- Son : 85 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 94 %

CASTLE OF ILLUSION

STARRING MICKEY MOUSE

Le jeu de l'année, le voici ! Toute la rédaction est tombée sous le charme de la petite souris de Walt Disney... De quoi remonter le moral des possesseurs de Mega D. qui ne sont pas souvent gâtés !

Après sa sortie fracassante, le mois dernier, sur Master, Castle of Illusion frappe de nouveau ce mois-ci. La production en a été entièrement dirigée par Walt Disney ! Comme dans le cas de Moonwalker, avec Michael Jackson, le cahier des charges était très lourd et chaque détail a été visé par les studios Disney ! Le résultat est digne d'un... dessin animé !

POUR MINNIE, IL FAIT LE MAXIMUM !

Pour ceux qui n'ont pas suivi la version précédente, voici un rappel des faits. Mickey et Minnie sont si heureux de vivre qu'ils décident, par une belle journée ensoleillée, d'aller s'amuser dans les prairies qui bordent Vera City. Ils chantent, dansent, s'amusent comme des petits fous. Quand soudain, le ciel s'assombrit, des éclairs le traversent et Mickey ferme les yeux. Lorsqu'il les rouvre, il voit l'infâme sorcière Mizrabel s'enfuir en emportant Minnie sur son balai magique ! Mickey sait ce qu'il lui reste à faire : la sorcière ne lui rendra Minnie que s'il ramène les sept « gems » du château de l'Illusion

MICKEY SMOOTH

Grâce à la bonne résolution de la Mega, Mickey est particulièrement bien dessiné. Mais la variété des animations simulant ses diverses attitudes est encore plus surprenante. Au cours du jeu, il suffit de ne pas toucher la manette pour que Mickey reste sur place en se dodelinant, clignant des yeux et le sourire aux lèvres ! Et ce n'est pas tout ! Outre sa démarche, digne des meilleurs toons, chaque action nous gratifie d'une figure imposée. Un petit saut, et Mickey s'élève pieds joints en levant les genoux ! Un grand saut, et Mickey étire ses jambes, écarte les bras et se prépare à l'atterrissage.

Très spectaculaire aussi, son petit mouvement de bras quand il est en équilibre au bord d'un précipice...

2

Pour tuer les nombreux ennemis qu'il rencontre, Mickey a deux possibilités. Soit il a ramassé suffisamment d'items (selon les niveaux, des pommes ou des petites billes de couleur) pour shooter sur eux. Soit il utilise le saut de la mort : lorsque vous appuyez deux fois sur le bouton, il se recroqueville, saute et écrase ses adversaires en retombant !

STRANGE WORLD

Castle of Illusion comporte deux modes de jeu. Le mode « Practice » qui propose une aventure réduite sur les trois premiers stages et le mode « Normal » qui offre le maximum d'émotions sur le parcours complet ! Parlons-en, d'ailleurs, de ce parcours

1

complet. Il comporte cinq stages distincts, tous aussi étranges les uns que les autres, tous aussi savoureux ! Lorsque Mickey entre dans le château de l'Illusion, il se retrouve dans une grande salle. Au fur et à mesure, il doit passer une à une les cinq portes qu'il va rencontrer. Derrière chaque porte, il trouvera un monde différent.

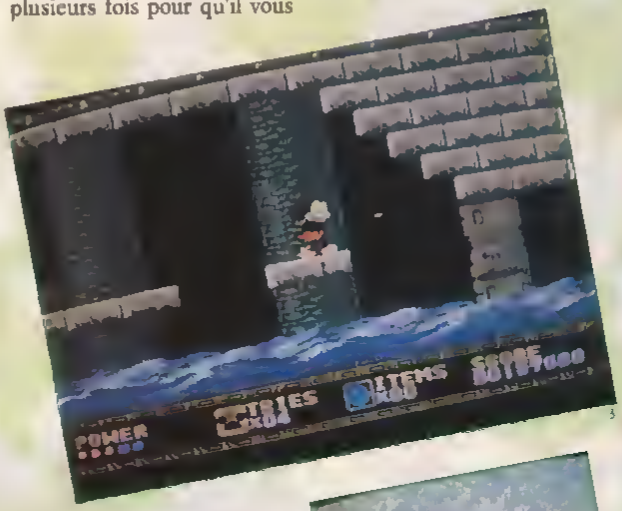
C'est le **monde de la forêt** qui ouvre le bal ! Mickey bondit dans la verdure et s'oppose à des troncs, des petits champignons et autres plantes carnivores. De temps en temps, il se prend même pour Tarzan et saute de liane en liane ! La deuxième porte s'ouvre sur un monde merveilleux, la **chambre des jouets**. Des décors surréalistes badigeonnés de couleurs acidulées, une perspective à vous décoller la rétine et une armée de jouets qui tente de vous arrêter (soldats de plomb, clowns, maquettes d'avions), la classe totale ! Le gadget qui m'éclate, ce sont les petites flèches qui inversent l'écran : Mickey se retrouve la tête en bas et ça devient dur de jouer !

Heureusement qu'il sait nager, car il devra faire également un peu de plongée en apnée pour sortir du monde 3 (la tempête). Après avoir traversé des torrents de flotte, on visite un monde nettement plus sec : la **bibliothèque** ! Avec des livres géants et des méga-tasses à café. Enfin, au dernier monde, vous retrouvez Mizrabel dans son antre. Des chevaliers en armure vous attaquent et des engrenages énormes vous bloquent le passage.

A la fin de chaque monde, un monstre de fin bloque le passage. Il faut l'atteindre plusieurs fois pour qu'il vous donne un « gem ». La bataille finale vous oppose à Mizrabel et à ses pouvoirs maléfiques. La liberté de Minnie est à ce prix !

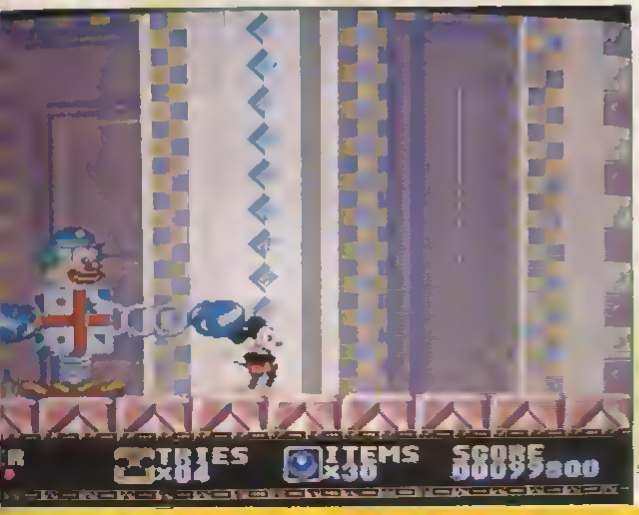
4

1 Mickey est un peu dur de la feuille !
2 Non non, la photo n'est pas à l'envers !
3 Mickey attend sagement que le niveau baisse
4 Le monstre du marais ?
5 Castle of Illusion 6 c'est pas du gateau !



3

6



5

CONSEILS :

Pour le monstre de la forêt, restez au centre de l'écran et sautez juste avant que le tronc ne roule.

Dans la chambre aux jouets, les pièces jaunes cachent, de temps en temps, des options... Ne les ratez pas !

Evitez les petites flèches qui inversent l'écran, ça complique le jeu sans l'améliorer.

Pour le monstre du 3e niveau, restez sur le coin gauche de l'écran et sautez sur les petits bonhommes verts dès qu'ils apparaissent.

PAS D'ERREUR, C'EST... LE SIEUR MICKEY !

Jamais la Mega D. ne s'est sentie aussi belle ! Des graphismes à faire saliver une borne d'arcade, des animations très correctes (mais pas encore parfaites !) et une bande sooore qui ridiculise Jean-Michel Jarre, bref, le méga-carton. Proverbe : si vous ne voulez pas être un niais, courrez acheter Mickey ! ■

Crevette, l'ami des petits

98%

EN RESUME

CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 95 %
- Animation : 90 %
- Son : 96 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 96 %

INDY
INDIANA JONES

THE ACTION GAME

Feutre mou sur le crâne, fouet à la main, ce bon vieil Indy débarque sur Master pour une aventure comme au cinéma sur écran pixellisé. Cool !

Décidément, le fabricant japonais ne laisse pas tomber sa vieille console. Deux stars en deux mois, c'est quand même un joli score. Après Mickey, voici donc Indiana Jones.

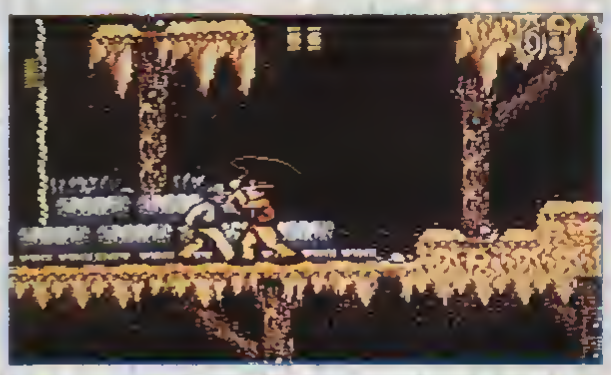
Je pense que vous avez déjà tous vu l'un des trois films de la série, donc inutile de vous présenter le docteur Jones, l'archéologue le plus téméraire de la planète. Ce jeu s'inspire du troisième volet (*Indiana Jones et la dernière croisade*, pour ceux qui ne causent pas english). Indy se lance sur les traces de son père qui a mystérieusement disparu, alors qu'il cherchait le Saint-Graal. La tâche sera rude, puisque cette coupe, source de vie éternelle, intéresse également les nazis.

COW-BOYS ET INDIENS

Le jeu est divisé en six niveaux qui reprennent les grandes scènes du film. Le premier stage se passe dans les grottes : Indy doit y retrouver la Croix de Coronados convoitée par des marchands sans scrupule. Les lieux sont infestés d'Indiens et de cow-boys qui lui tirent dessus. Pour compliquer le tout, le terrain de jeu est immense et il n'est pas toujours évident de trouver son chemin la première fois. D'autant plus que, par endroits, des cordes sont le seul moyen de déplacement. Le temps est limité, ce qui n'arrange rien : 70 secondes pour réussir, ce n'est pas évident, croyez-moi ! Heureusement, vous pouvez récupérer des sabliers qui donnent quelques précieuses secondes supplémentaires. Toujours dans la série « les bonus, ça simplifie bien la vie », récupérez les fouets qui traînent un peu partout : ils vous permettront de frapper les adversaires à distance. Et puis ça vous évitera aussi le ridicule : Indy sans son fouet, ça aurait l'air de quoi, hein ?

DES GIRAFES AUX USA

Retour à l'air libre pour le deuxième stage : le professeur Jones Junior remonte un train rempli d'animaux de cirque. Aux adversaires du premier



1

2

niveau, se joignent des rhinocéros et des girafes sortant de leur wagon au moment précis où Indy leur passe dessos. Cette fois-ci, on quitte le jeu d'arcade-aventure pour un jeu d'arcade tout court. Le parcours est en effet linéaire et il n'y a pas d'objet à collecter.

Durant tout le jeu, on assistera ainsi à une alternance de niveaux d'arcade pure et de niveaux plus tournés vers l'aventure : pas désagréable du tout, en fait.

DANS LES GRIFFES DES NAZIS

Retour à l'arcade-aventure pour le troisième niveau. Indy se retrouve dans les **catacombes de Venise** et cherche le Bouclier du Croisé du Graal. Des boules de feu tombant du plafond et des rats tiennent lieu de comité d'accueil...

Changement de décor pour le quatrième niveau : en pleine Allemagne nazie, Indiana Jones tente d'escalader les murs du **château de Brunswald**... Le cinquième level se déroule dans les airs : il faut s'échapper d'un zeppelin peuplé d'officiers SS pas très sympathiques. Mais attention à ne pas oublier de récupérer le journal du Graal !

Epuisé par tant d'efforts, vous aimeriez souffler un peu ? Désolé, il y a urgence : papa Jones (Sean Connery pour les intimes) a été touché par une balle. Une seule chose peut le sauver : retrouver ce sacré Graal. Ouf ! Indiana Jones est aussi épuisant en jeu qu'en film.

LE GRAND ECRAN SUR PETIT ECRAN

Adapter un film est toujours risqué. Il n'est pas toujours évident d'en recréer l'univers très particulier sur un ordinateur ou une console Pourtant, c'est le cas ici ! Bien sûr, on ne retrouve pas le rythme trépidant du film, mais le personnage ressemble vraiment à Indy (il tient même son chapeau lorsqu'il saute) et c'est un plaisir de revivre les moments forts que nous connaissions par le cinéma.

Par contre, le jeu souffre d'un problème de prise en main : les premières parties sont horribles. On a à peine le temps de voir les ennemis qu'on s'est déjà pris un projectile en pleine tête. Même chose pour les cordes : ça m'étonnerait que vous ne fassiez pas quelques chutes désagréables. En clair, on avance millimètre par millimètre, on passe son temps à mourir et à rager contre ce jeu de « #*$°@$* » (injure impubliable).

Après un certain nombre de parties, heureusement, la situation s'arrange. Une fois les commandes et la stratégie des adversaires bien assimilées, on peut enfin s'amuser. C'est alors une joie de contempler l'excellente réalisation prouvant que, lorsqu'ils programment sur console, les Européens ne sont pas des petits joueurs. Si vous appréciez les aventures d'Indiana Jones au cinéma, vous les apprécierez également sur Master ■

Indy (pardon, Iggy)

1- Que serait Indy sans son fouet ?
2- Là, la Croix de Coronados.
3 Un petit air de grand écran !
4- Indiana se balade sur le train du cirque
5 Dans le repaire des nazis .

85%

EN RESUME

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

- Console : MASTER S.
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 94 %
- Animation : 90 %
- Son : 83 %
- Durée de vie : 79 %
- Player Fun : 77 %

RESCUE

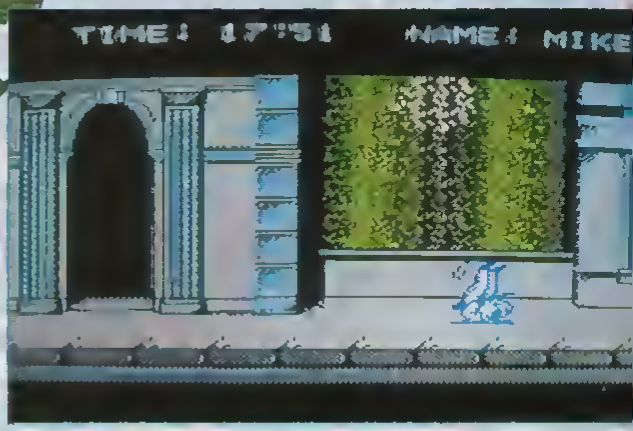
THE EMBASSY MISSION

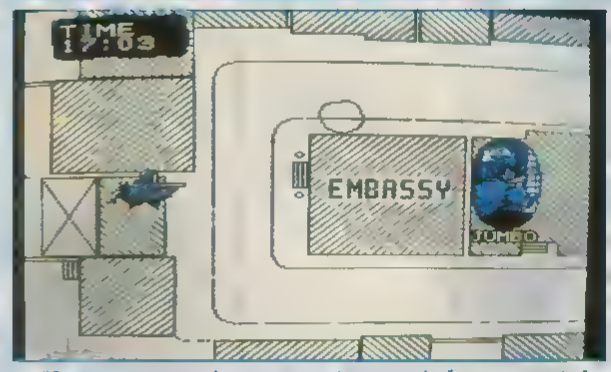
Et un soft français de plus sur console, un ! On commence à ne plus compter les conversions de titres frenchies sur nos consoles chéries : les programmes développés dans notre douce France impressionneraient-ils tant les Japonais ?

Coups de freins et crissements de pneus : une voiture pile sec devant l'ambassade. Les hommes masqués qui en sortent ne plaisantent pas : mitraillette au poing, ils s'engouffrent dans le building et prennent les occupants en otage. Impossible de céder à leurs revendications, il faut faire appel aux hommes du G.I.G.N. Pour ceux qui ne le sauraient pas, le G.I.G.N. est cette unité de la police française spécialisée dans les opérations de récupération d'otages. C'est avec leur concours qu'a été réalisé ce soft et ça se sent côté réalisme.

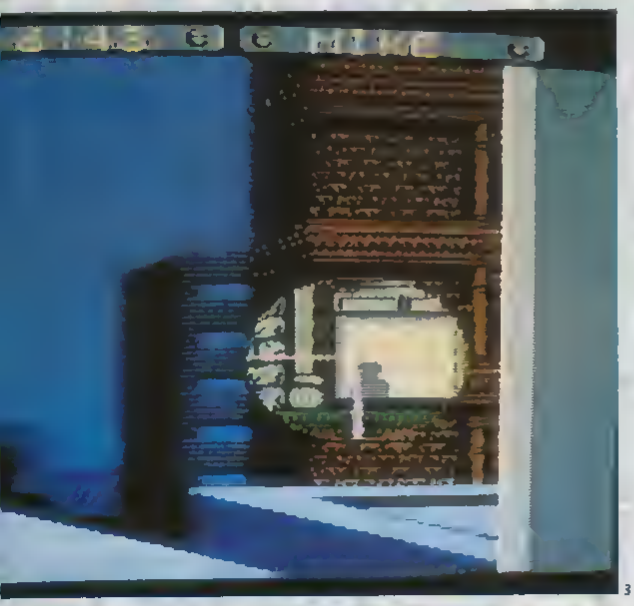
COURS PLUS VITE, T'ES PAS A L'ENTRAINEMENT !

La première étape de toute récupération d'otages qui se respecte consiste à positionner des tireurs d'élite sur les toits environnants. Vous devrez diriger Mike, Steve et Jumbo jusqu'à leur position, indiquée par une croix sur la carte. Facile ? Pas vraiment : des projecteurs parcourent les murs. Si un gendarme est pris dans le faisceau lumineux, les terroristes lui confectionneront un joli costume à coups Kalashnikov. Mieux vaut être discret !



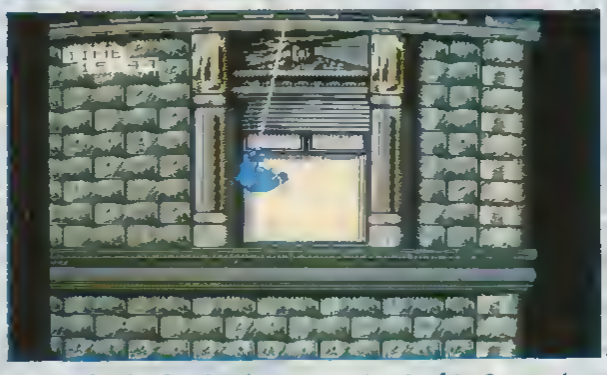


Heureusement, des porches et des murets fournissent des abris sûrs. Grâce à leur entraînement physique (le parcours du combattant, c'est pas de la gnognote), les agents du G.I.G.N. peuvent ramper ou faire des roulés-boulés, deux manœuvres qui leur sauveront souvent la vie.



3

La seule condition pour continuer le jeu est d'arriver à positionner au moins un tireur. Mais il vaut tout de même mieux réussir à les garder tous les trois sains et saufs. En effet, chaque tireur se place dans un endroit différent et, de sa place, ne couvre qu'un côté de l'ambassade.



4

TIR AU PIGEON

Ça y est ? Vos hommes sont bien au chaud sur leur toit ? Le sauvetage proprement dit peut débuter. Pour commencer, utilisez donc vos tireurs d'élite pour faire un carton sur les terroristes qui traînent stupidement devant les fenêtres. Ça leur apprendra à ne pas faire attention ! Avec le joypad, vous déplacez le viseur le long de la façade. Dès qu'une ombre se détache dans la lumière, pas de pitié : faites feu ! Attention : le tir sur cible mouvante, ce n'est pas toujours évident. Si vous manquez votre coup, le gangster ira se cacher, vous obligeant à attendre qu'il apparaisse de nouveau.

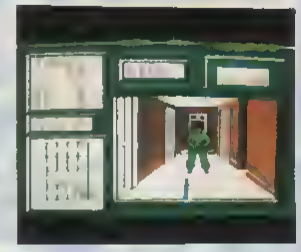
Une fois les façades dégagées, c'est aux commandos d'agir. Un hélicoptère dépose Ron, Dick et Kemco sur le toit de l'ambassade. Cordes arrimées, ils descendent en rappel le long de l'immeuble. A vous de bien moduler les pressions sur le paddle pour éviter que vos hommes ne s'écrasent sur le trottoir : ça ferait un peu désordre ! Devant la bonne fenêtre, une pression sur les pieds, un balancement, et le flic de choc défonce la vitre.

LUTTE POUR LA VIE

C'est dans l'ambassade que les choses sérieuses commencent. Vous arpentez ses trois étages arme au poing. Le système de vision adopté est alors identique à un jeu de rôle : la scène est représentée en 3 D et vous voyez l'action à travers les yeux de votre agent représenté au premier plan. Une carte permet de repérer la position des otages et des terroristes dans le building. La clé du succès sera ici de bouger le plus possible pour ne pas leur laisser le temps de se regrouper autour de vous. Lorsque vous tombez sur un terroriste, deux solutions. S'il n'est pas en position de tir, trouez-lui la peau. Par contre, s'il pointe son flingue sur vous, vous feriez mieux d'envisager une retraite vite fait. Que voulez-vous, on ne peut pas toujours être un héros...

GOOD, GOOD

La version originale de ce jeu, sur micro 16 bits, offrait une superbe réalisation. Kemco, qui s'est chargé de cette conversion, n'a bien sûr pas pu conserver la même qualité sur notre bonne vieille NES. Les graphismes sont un peu moins riches en couleurs et certains écrans, comme les pages de journaux qui commentent le résultat de chaque mission, ont purement et simplement sauté. Mais ce ne sont là que des points de détail : Rescue The Embassy est suffisamment bien réalisé pour ne pas avoir à rougir face aux autres jeux de cette console.



5

Les nombreux niveaux de difficulté garantissent une durée de vie importante. Comme en plus le jeu est réaliste, varié, agréable à jouer et surtout très original, vous avez ma bénédiction ! Rescue The Embassy n'est pas Megaman, ni Mario Bros, mais c'est une cartouche qui mérite l'achat, surtout pour les plus vieux d'entre vous ■

Lieutenant Iggy

1- Roulade avant pour éviter les projos
2- Positionnez les tireurs autour de l'ambassade
3- Pas de pitié pour les terroristes !
4- Descente en rappel le long du bâtiment
5- Chasse à l'homme dans les couloirs.

82%

EN RESUME

RESCUE THE EMBASSY MISSION

- Console : NES
- Genre : simulation de guerre
- Graphisme : 89 %
- Animation : 71 %
- Son : 70 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 92 %

The Legend of ZELDA™

Il est des jeux qui résistent au temps, qui survivent aux modes et aux cataclysmes. Ainsi, Zelda, première aventure du bretteur Link, est avec Mario la référence ultime de la NES. Le jeu qui se doit de figurer dans toute ludothèque digne de ce nom...

Comme tous les oldies dont nous parlons, vous serez nombreux à avoir déjà fini, usé, et adoré The Legend of Zelda. Mais ce test est autant pour vous, qui allez revivre avec nostalgie de magiques instants de bonheur passé, que pour les nouveaux arrivants de la NES, qui doivent découvrir ce classique.

MISE EN CONDITION

Lorsque la partie commence, Link ne possède rien. Le pauvre type parfait, sans armes ni pouvoirs. Il n'a que trois cœurs de vie et ne peut rien faire de plus que quelques mètres sans servir de repas à de vilains monstres affamés. La première chose à faire est donc de trouver l'épée de bois. Chose facile puisqu'elle se trouve dans la première caverne rencontrée par Link.

La quête commence dans le monde extérieur. Un pays immense, fait de déserts, de forêts, de montagnes, et arrosé de rivières se jettant dans les mers qui l'entourent. Des entrées de caverne peuvent être dissimulées n'importe où. Par exemple, après s'être emparé de la bougie rouge, il faudra tenter de brûler chaque arbre rencontré pour trouver, ici une réserve d'argent, là un magasin de potions.

QUELQUES TRUCS POUR DEBUTANTS

Lorsque Link se déplace dans le monde extérieur, on remarque, en haut à gauche de l'écran, une carte qui permet de repérer sa position. Plutôt que vous énumérer les objets à trouver ou les monstres rencontrés, laissez-moi vous donner quelques petits trucs pour mieux explorer cette zone extérieure.

En vous déplaçant dans la forêt qui se trouve au centre-Ouest, vous allez tomber sur un écran piégé qui se met en boucle et se répète à l'infini. Il s'agit en fait d'un **labyrinthe** qui permet d'atteindre directement le cimetière en empruntant le chemin suivant : Nord, Ouest, Sud, Ouest. Essayez, c'est magique !

Montez au dernier écran, en haut à droite du monde extérieur. Le Nord de cet écran est délimité par une barrière rocheuse vous empêchant de passer. Il suffit alors de trouver la portion de mur qui cache un passage secret. Pour cela, inutile de mettre une bombe : on fonce dans le mur, et bzzzit, on se retrouve face à une caverne cachant une sympathique échoppe. Croyez-moi, j'ai mis du temps à me rendre compte que certains murs se laissaient traverser...

Un dernier petit truc si vous venez d'attaquer le jeu : le monde extérieur contient, en

2

1

son centre, un lac. Longez sa partie verticale gauche. En montant, vous trouverez des chevaliers de pierre. L'un d'entre eux cache une entrée secrète qui vous permettra

4

3

d'acquérir un bracelet de force. Grâce à cet objet, vous aurez accès, en poussant certains rochers, à mille et une merveilles, dont une série de fabuleux passages secrets.

PETITE PARENTHESE CONCERNANT LA SAUVEGARDE

Commençant à avoir une idée de l'immensité de la légende de Zelda, je vois déjà le visage du lecteur se décomposer... Je vous rassure : ce jeu sublime permet de sauvegarder la partie. Cela à n'importe quel moment et, de plus, de la manière la plus simple qui soit : en appuyant sur le bouton Save. Pas de codes à noter, pas de prise de tête. Bravissimo !

LE MONDE SUBLUNAIRE

Link doit trouver les huit « triforces » de Sagesse afin de reconstruire le **triangle magique**. Chacun de ces triforces se trouve dans un palais-labyrinthe dont il faudra découvrir l'entrée par n'importe quel moyen. Certains palais sont cachés sous un lac et ne se dévoilent qu'en jouant de la flute devant leur entrée. D'autres se dissimulent sous un arbre ou derrière un rocher qu'il faut pousser. Bon courage ! Vous allez en baver. Mais quel plaisir de découvrir enfin l'entrée d'un monde que vous recherchiez depuis de longues heures.

QUAND C'EST FINI, ÇA RECOMMENCE !

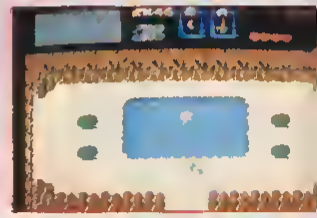
Zelda est un jeu malin. Lorsque vous avez réuni les triforces et que vous pensez en avoir terminé avec l'horrible **Ganon** et ses sbires, commence une seconde quête tout aussi difficile que la première. Tout est à recommencer : retrouver les armes, le livre de sorts, le radeau... Et surtout, rien ne se retrouve à la même place. Les concepteurs de ce jeu seraient-ils particulièrement vicieux ? D'ailleurs, pour accéder directement à ce deuxième monde, il suffit de taper Zelda, au lieu de son nom, en début de partie.

6

Pour finir, laissez-moi vous donner quelques entrées secrètes de palais du second monde. Ainsi, pour le sixième, jouez un petit air de flute aux alentours du cimetière. Pour le septième, rendez-vous un écran à gauche du palais huit du premier monde et cramez les arbres. Quand vous aurez réunis les triforces, foncez bomber la zone Nord-Ouest du monde extérieur. C'est en finissant ce dernier palais que vous pourrez enfin dire : « Oui, j'ai fini Zelda ! » ■

Matt Murdock

5



7

1- L'achat d'une potion est nécessaire avant de s'engager dans un palais

2- Poussez le rocher en forme d'escargot et découvrez un passage secret

3 Que cachent les tombes du cimetière ?

4- L entrée du dernier palais du second monde

5- En appuyant sur start, apparaît un menu révélant les objets et les triforces en votre possession

6- Un palais uniquement accessible par voie marine

7 Allez dire bonjour à la fée elle remplira vos « cœurs de vie »

EN RESUME

THE LEGEND OF ZELDA

- Console : NES
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 82 %
- Animation : 90 %
- Son : 80 %
- Durée de vie : 97 %
- Player Fun : 99 %

OFF ROAD

Quatre joueurs pour piloter quatre 4 x 4, c'est quatre bonnes raisons d'acheter Super Off-Road sur NES !

Super Off-Road, adaptation d'une borne d'arcade, est inspiré par ce sport américain où des 4 x 4 font la course sur une piste de cross reconstituée dans un stadium. En clair, c'est comme le Super Cross de Bercy, sauf qu'on y remplace les motos par des voitures.

TOUS EN PISTE

Avant de pénétrer sur la piste, il faut s'inscrire à la course ! Chacun des quatre concurrents potentiels rentre son nom et choisit sa nationalité (en ce moment, mieux vaut prendre les USA pour gagner !). Au début, les quatre voitures sont identiques. Vous prenez donc place dans un pick-up 4 x 4 des plus classiques. Le départ est un moment important : plus les courses sont difficiles, moins vous aurez de chance de revenir sur le premier. Un problème apparaît rapidement : sur la ligne de départ, les quatre voitures sont rangées deux par deux. Les deux voitures de tête bloquent donc les deux voitures suivantes. Mais le plus dur, c'est que votre position sur cette ligne est gérée aléatoirement : vous pouvez aussi bien vous retrouver devant que derrière ! Dans un départ en seconde ligne, la seule façon de s'en tirer c'est de bien préparer sa voiture.

2

IL FAUT TOUT KITER

La préparation de votre voiture est un des éléments décisifs pour gagner. Six kits augmentent les performances de votre engin. Le plus important, c'est la nitro. Elle est injectée par petites doses et procure une brusque (mais brève) accélération. Je vous recommande d'en acheter le plus possible et de ne pas la gâcher.

Vous pouvez également augmenter graduellement la puissance de votre moteur, de votre carburateur, la qualité de vos pneus et de vos suspensions. Mais pour cela il faut de l'argent ! C'est votre position en fin de course qui déterminera la somme que vous toucherez... Un cercle vicieux, en quelque sorte !

ÇA BAIGNE DANS LA BOUE

Ce qui est surprenant dans Off-Road, c'est la gestion des accidents de terrain. Votre pick-up bondit, sursaute, tangue et vibre au rythme des diverses bosses et autres mares de boue. Cela a bien sûr pour effet de vous ralentir.

3

Mais attention, en mode compétition, si vous arrivez en dernier, vous êtes éliminé définitivement.

Super Off-Road est un petit jeu sympa qui apporte quelques innovations intéressantes (comme la possibilité de jouer à quatre simultanément, en utilisant le NES Four Score). La réalisation n'est pas mauvaise, mais ne casse pas des briques. Bref, un jeu comme Snake Rattle'n'Roll aurait mérité plus de pub que Super Off-Road ! ■

Crevette, carbure à la nitro !

1- L'argent fait le bonheur !
2- Petite... les voitures
3- Big bosses !

1

79%

EN RESUME

SUPER OFF-ROAD

- Console : NES
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 88 %
- Animation 89 %
- Son : 61 %
- Durée de vie : 72 %
- Player Fun : 80 %

DOUBLE DRAGON

Plus de trois mois après la sortie de Double Dragon II, voilà que nous arrive Double Dragon premier du nom. Quand un original débarque après ses retombées, moi j'hallucine !

En voyaot son titre, les vétérans du jeu se sont probablement dit : « Ca y est, les fraugins Lee reviennent délivrer leur fiancée. » Gagné ! C'est toujours la même chose... Mais on ne s'en lasse pas...

LEE CONTRE LEE

Comme d'habitude, nos frérots karatékos disposent d'une panoplie efficace de coups. Outre les attaques classiques, on en trouve d'autres plus « tordues », qui font tout le charme du jeu : donner des coups de boule ou choper un adversaire par les cheveux pour lui foutre votre savate dans la mâchoire, c'est quand même le pied ! L'expérience est ici vitale : plus vous avancerez dans le jeu, plus le nombre d'attaques disponibles sera élevé. Bien évidemment, il est possible de ramasser les armes des loubards pour les utiliser contre eux. Les adversaires de fin de niveau sont effrayants à souhait et, à la fin, lorsque Lee réalisera que le chef des vilains n'était autre que son propre frère, les deux jumeaux s'affronteront à mort.

SINGLE DRAGON ?

A *Player One*, on est des grands fans de Double Dragon. Que ce soit en arcade, sur micro ou sur console, on s'y est tous usé les paumes pendant des après-midi entiers. En plus, cette version est très clean, avec de beaux graphismes et une animation excellente. Tout était donc réuni pour qu'on s'y recolle pour des parties d'enfer.

Malheureusement, ce n'est pas vraiment le cas. Pourquoi ? Tout simplement parce que Nintendo a fait une chose abominable : en mode « deux joueurs », on ne joue pas ensemble, mais l'un contre l'autre. Ca ne semblera peut-être qu'un détail à ceux qui ne connaissent pas Double Dragon, mais tous les fans des frères Lee crieront à l'hérésie ! En effet, le grand intérêt de ce jeu provient du plaisir qu'on prend à castagner les vilains à plusieurs. Bon, d'accord, il y a le mode « duel » qui permet de se battre contre un copain. C'est sympa mais ce n'est pas la même chose !

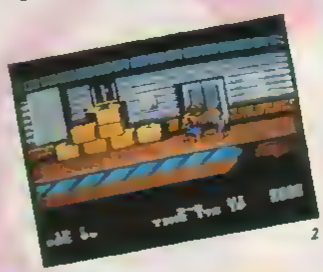
Sur NES, Double Dragon n'est plus un grand classique, ce n'est qu'un beat'em up agréable, sans plus... Faites comme vous voulez, mais nous on vous conseille plutôt d'acheter le deuxième volet ■

Iggy

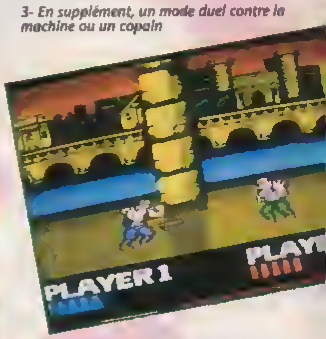
1- Prends un tonneau dans la tronche, petit voyou !

2- Le boss du premier level intercepte les coups de pied sautés

3- En supplément, un mode duel contre la machine ou un copain



2



3

1

71%

EN RESUME

DOUBLE DRAGON

- Console : NES
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 86 %
- Animation : 88 %
- Son : 75 %
- Durée de vie : 64 %
- Player Fun : 73 %

PROBOTECTOR

Crevette, aidé de Wonder Fra (notre « finisseur de jeu » maison), s'offre un parcours du combattant sur la NES.

Pour les puristes, précisons que sous le nom de Probotector se cache Gryzor, une des bornes d'arcade les plus célèbres de l'histoire. Seule infidélité à la version d'origine, vous ne contrôlez plus deux GI's la mitraillette en bandoulière, mais deux robots hi-tech sauce transformers ! Pour le reste, tout est conforme à la version arcade : il est toujours possible de jouer à deux simultanément et les décors sont strictement identiques.

EXTREMES OPTIONS

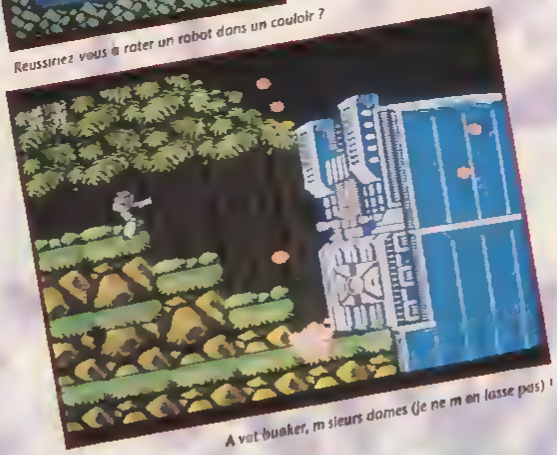
Encore un jeu qui reprend le système des armes par option (qui reste d'ailleurs un excellent concept !). Vous commencez par un petit rayon laser asthmatique pour finir avec des mégatirs. Ces options, qu'on obtient en détruisant certains ennemis, proposent en vrac : un tir en rafales, un faisceau rotatif, un lanceur de boules d'énergie et d'autres gadgets du genre mégablast rose détruisant tout sur son passage.

Mais, dans Probotector, on ne trouve pas que des armes : il y a aussi les « 1 up », les invincibilités de courte durée, ou les sursis post-Game Over (en mode deux joueurs seulement).

TU L'AURAS, TA FOUTUE GUERRE !

Si vous êtes amateur de baston, ce jeu est fait pour vous. Le comportement des ennemis, mélange de robots et d'aliens, est bien étrange : lorsque vous progressez le long du tableau, ils apparaissent à un rythme aléatoire. Mais lorsque vous vous retrouvez bloqué ou ralenti (si vous tombez à l'eau, par exemple), ils se mettent à défiler à la chaîne, sur la même trajectoire et sans discontinuer ! Leur contact est bien évidemment mortel et, pour corser le tout, ils n'hésitent pas à lancer des boules d'énergie. Certains ennemis particulièrement vicieux se planquent dans les décors et vous balancent des grenades à gogo. Y'a même des canons qui vous attendent au tournant.

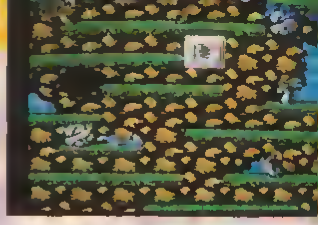
Réussiriez vous à rater un robot dans un couloir ?



A vot' bunker, m'sieurs dames (je ne m'en lasse pas) !

TABLEAUX DE CHASSE

Le jeu est divisé en huit zones distinctes. Seules les quatre premières correspondent à la version arcade. Les quatre suivantes correspondent au level 5 de Gryzor, lui-même divisé en plusieurs parties. La plupart des zones sont vues de côté et s'animent de droite à gauche. Seules les bases des levels 2 et 4 sont vues de dos, en fausse 3 D.



Un must de l'arcade à domicile

ALLEZ, ABREGE CREVETTE !

Comme la plupart des jeux NES, la réalisation est impeccable. L'animation ne souffre d'aucune critique et les graphismes sont à la hauteur de la machine. Quant à la bande sonore, même si ce n'est pas ce qui se fait de mieux sur Nes, elle tient plutôt la route.

En somme, c'est un **bon petit jeu** ! Attention tout de même : le niveau de difficulté est assez élevé. Tiens, j'vais finir sur un proverbe : « Qui finit Probotector... sera toujours le plus fort ! » ■

Crevette, l'Elliot NES !

80%

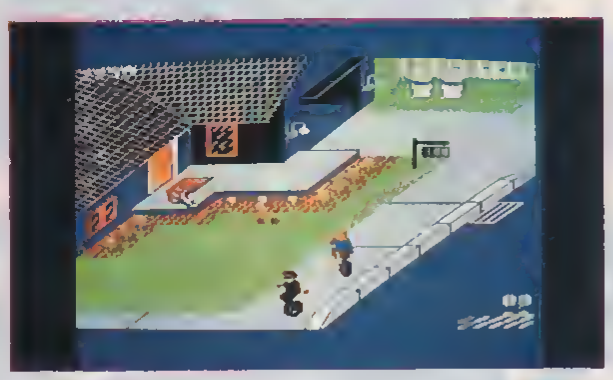
EN RESUME

PROBOTECTOR

- Console : NES
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 88 %
- Animation : 90 %
- Son : 85 %
- Durée de vie : 87 %
- Player Fun : 82 %

PAPERBOY

Trois adaptations en deux mois, décidément le petit livreur de journaux devient une superstar. Paperboy plus populaire que Roch Voisine ? Ça serait trop beau !



1

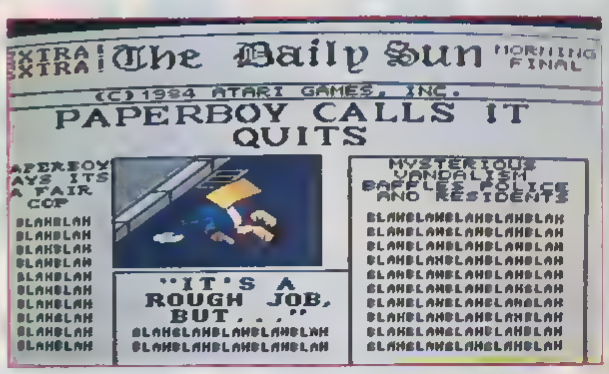
Paperboy repart donc sur son vélo pour ses célèbres tournées matinales. Comme d'habitude, il doit livrer des journaux dans une paisible banlieue US, semblable à celles que vous avez tous vues dans les films de Spielberg.

LA BANLIEUE, C'EST MOROSE...

La rue principale comporte deux types de maisons : celles des abonnés et celles des non-abonnés. Comme vous vous en doutez certainement, il vaut mieux livrer les journaux aux premières et casser les vitres des secondes (belle mentalité !). Selon vos résultats, le nombre des lecteurs du journal augmentera ou baissera : si vous voulez un bon score, vous savez ce qui vous reste à faire.

Pour vous, les paisibles habitants du quartier deviennent de **dangereux ennemis**. Des ouvriers au marteau piqueur, des vieilles folles, des rappeurs et des chiens se précipitent pour vous faire tomber. Pour ne rien arranger, il faut également éviter des éléments du décor, comme les haies, les plaques d'égout, les voitures radiocommandées ou les tondeuses à gazon. Mais qui pourra me dire ce que la Mort (avec sa faux, et tout et tout) vient faire dans ce coin tranquille ? Par moment, il faudra même traverser une route nationale parcourue de superbes voitures et de choppers !

Pour vous « reposer » après tant d'efforts, un petit parcours de trial vous attend à la fin chaque jour : tirez sur les cibles, sautez sur les tremplins et évitez de vous crasher dans la rivière.



2

LA MASTER EN GRANDE FORME

Paperboy est un jeu assez spécial. Ce soft peut être aussi bien éclatant que très quelconque : tout est fonction de sa réalisation. Cinquante pour cent du plaisir qu'on éprouve à y jouer vient en effet du soin apporté aux dangers inattendus rencontrés et au cadre paisible de la petite ville de banlieue américaine. Ici, c'est une réussite complète !

Les graphismes sont hyper mignons, le scrolling plus coulant qu'un camembert, l'animation sans clignotement, et la musique entraînante. De plus, les commandes répondent comme un seul homme et il est possible de choisir son niveau. Rouge de honte, la version NES est partie se rhabiller ! Malgré son côté un peu répétitif à la longue, Paperboy est une cartouche éclatante que vous brancherez souvent. J'adore ! ■

Iggy

1- Un vrai parcours du combattant !
2- Oh non ! Paperboy démissionne
3 Elle est pas belle cette Morgan ?

3

86%

EN RESUME

PAPERBOY

- Console : MASTER S.
- Genre : jeu d'adresse
- Graphisme : 90 %
- Animation : 87 %
- Son . 77 %
- Durée de vie : 78 %
- PLayer Fun : 90 %

IMPOSSIBLE MISSION™

Votre mission, si vous l'acceptez, est de capturer Elvin Atombender qui s'est enfermé dans sa forteresse, d'où il menace d'anéantir le monde sous une pluie de bombes. Bonne chance, agent 415 !

Pour une mission impossible, c'était une mission impossible. Rien de moins qu'investir la forteresse d'Elvin, déjouer la surveillance de ses robots, déchiffrer des codes secrets, tout ça en un minimum de temps. Impossible Mission porte bien son nom : ce jeu est dur, trop dur peut-être... Dans un premier temps, pas de problème, vous vous retrouvez dans une tour de la forteresse d'Elvin. Un ascenseur vous conduit de pièce en pièce et c'est là que les ennuis commencent...

UN PEU DE STRATEGIE

Pour vous aider dans votre mission, vous pouvez utiliser un ordinateur de poche ayant plusieurs fonctions : il vous aidera à reconstituer les codes secrets d'Elvin, vous donnera le temps qu'il vous reste à jouer, vous permettra de communiquer avec l'ordinateur central et vous indiquera le nombre d'options que vous avez. Parlons-en, justement, de ces options ! Il n'y en a que deux. La première (snooze), la plus importante, vous permet d'endormir les robots quelques instants. La seconde (lift reset), vous autorise à déplacer les ascenceurs dans une même pièce. Pour activer ces deux options vous devez vous placer devant n'importe quel terminal d'ordinateur situé dans les pièces.

1

BEAUCOUP D'ACTION

Au cours du jeu, vous devrez visiter une cinquantaine de salles composées de plates-formes infestées de robots. Dans chacune de ces salles se trouvent des objets qu'il vous faut examiner. Pour ce faire, vous vous placez devant eux. Un curseur apparaît alors sur l'écran pour vous indiquer le temps que vous mettez à effectuer votre fouille. Derrière ces objets, vous pouvez trouver des parties du code secret d'Elvin, des options « snooze » ou « reset lift », ou tout simplement rien du tout...

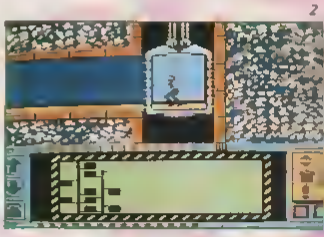
Pour se déplacer, votre personnage peut bondir en faisant des sauts périlleux, ou bien courir. Toutes ces actions doivent être faites avec une grande précision, sinon vous finirez grillé par le laser d'un robot ou écrasé au fond de la pièce.

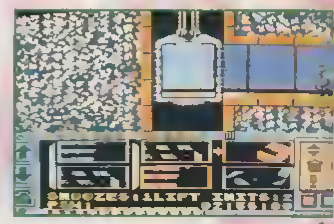
IMPOSSIBLE N'EST PAS FRANCAIS

Et pourtant vous aurez l'occasion de le croire, tant la difficulté de ce jeu est grande. La partie stratégique n'est pas très bien réalisée. Vous aurez du mal à comprendre comment fonctionne votre ordinateur de poche et à assembler les codes secrets. De plus, la notice est assez confuse et ne vous aidera pas beaucoup. C'est dommage, car le reste du jeu est vraiment de bonne qualité ■

Pedro el Loco

2





3

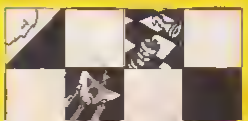
1- Attention aux robots !
2- L'ordinateur de poche vous montre le plan du repaire d'Elvin
3 Reconstituez les codes secrets

70%

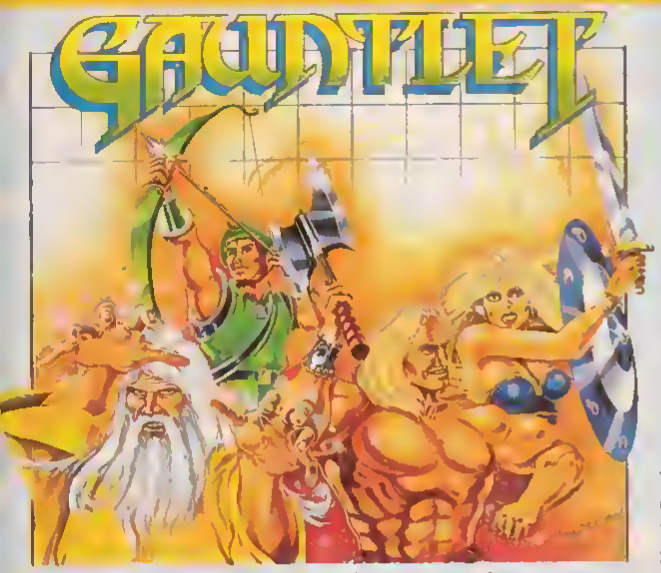
EN RESUME

IMPOSSIBLE MISSION

- Console : MASTER S.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 80 %
- Animation : 90 %
- Son : 80 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 65 %



GAUNTLET



Gauntlet, c'est un peu la version informatique d'une célèbre boisson gazeuse. Ça a le goût du jeu de rôle, la couleur du jeu de rôle et pourtant, c'est un jeu d'arcade pur et dur.

Gauntlet vous plonge dans un monde directement inspiré de Donjons et Dragons. Le jeu commence par un écran de sélection des personnages. Chacun des quatre héros, le guerrier, la guerrière, le magicien et l'elfe, a des aptitudes plus ou moins marquées pour le combat à mains nues, le lancer de projectiles et la magie. A vous de voir en fonction de vos préférences.

OUVRE-MOI LA PORTE TOI QUI A LA CLE

Comme toujours, les donjons sont peuplés de créatures peu engageantes : fantômes, démons, sorciers et autres affreux se sont réunis pour vous faire payer cher votre audace. A chaque niveau, il faudra trouver la clé qui ouvrira la porte menant au level suivant. Par moment, vous trouverez des portes spéciales qui sont en fait des raccourcis permettant de sauter quelques niveaux. Des transporteurs peuvent également vous téléporter.

Votre personnage peut se défendre en attaquant les monstres au corps à corps, mais la meilleure méthode reste de leur envoyer des projectiles à distance. Un monde à la Tolkien paraîtrait un peu triste sans magie. Des potions permettent donc d'acquérir des pouvoirs surnaturels : utile pour venir à bout des ennemis, d'autant plus que certains ne sont vulnérables qu'à la magie. Pour se régénérer, des assiettes de nourriture ou des bouteilles de cidre sont dispersées un peu partout. Mais attention à ne pas avaler un flacon de poison par erreur...

L'un des charmes du jeu de café original était de permettre à quatre joueurs de faire équipe dans les donjons. Ce nombre est ici ramené à deux, mais ça suffit déjà pour bien s'amuser.

LES HEROS SONT (UN PEU) FATIGUES

Cette version est très réussie. Grâce à un scrolling multidirectionnel sans accroc et à une animation des personnages réussie, on rentre immédiatement dans le jeu. L'accompagnement sonore aurait pu être un peu plus présent (dis, pourquoi y'a pas de musique en cours de jeu ?) mais ce n'est pas très génant. Par contre, côté intérêt de jeu, Gauntlet a pris un petit coup de vieux. Ce n'est plus le méga hit que c'était il y a six ans, mais seulement un soft sympa avec lequel on s'amuse bien, surtout à deux. C'est déjà pas mal, non ? ■

Iggy

2

1

1 Le magicien est mal parti lorsque le guerrier se planque

2 Des donjons aussi peuples que la place de la Concorde à 6 h du soir

3- Courage, fuyons.

78%

EN RESUME

GAUNTLET

- Console : MASTER S.
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 78 %
- Animation : 88 %
- Son : 69 %
- Durée de vie : 79 %
- Player Fun : 84 %

Depuis que la version officielle d'After Burner est arrivée au bureau, Crevette se prend carrément pour Tom Cruise... Lâche le manche, y'a plus de crédit !

J'ai beau ne pas être particulièrement fan des bornes d'arcade, il me suffit de passer devant une cabine d'After Burner pour irrésistiblement y glisser une pièce de dix balles ! After Burner c'est un jeu culte, particulièrement difficile à adapter. Voyons ce que peut en faire une console 16 bits !

CHAUDS LES MARRONS !

Grâce à After Burner, vous avez accès au rêve le plus fou : piloter un F-14 Tomcat ! Sanglé dans le cockpit, la visière de votre casque baissée, vous encaissez sans broncher le catapultage qui vous éloigne en quelques secondes de votre porte-avions. Une fois en l'air, la baston commence ! Des avions ennemis se placent immédiatement à vos « six heures » (c'est le terme qu'utilisent les pilotes pour dire dans le dos) afin de vous tirer dessus. Lorsqu'ils passent à portée de votre viseur, vous les dégommez un à un sans problème grâce au canon rotatif qui équipe votre Tomcat.

Ensuite, apparaissent des ennemis plus dangereux : les avions qui viennent de face et qui n'hésitent pas à lancer des missiles sur vous. Vers le stage 10 (il y en a 22 en tout !), les choses se compliquent, des missiles autoguidés se mettent à votre poursuite. Ils sont particulièrement tenaces et volent un peu plus vite que vous. Pour leur échapper, il faut donner un grand coup d'accélération en utilisant l'After Burner (en gros, c'est l'équivalent du turbo pour les avions). Un chasseur particulièrement redoutable tente aussi, en solitaire, de vous descendre en combat-canon. Il faut s'en méfier comme de la peste : pendant que vous tentez de lui échapper, vous ne faites plus attention aux missiles que les autres continuent de vous envoyer. Ça, c'est du sport !

1 Un F-14 Tomcat face à deux Harrier, pas banal !

2- Un environnement riche en cible !

3- Le désormais classique ravitaillement en vol

FIRE AND FORGET

L'une des particularités du F-14, c'est de pouvoir viser plusieurs cibles en même temps. After Burner en use largement ! Devant votre appareil, un petit pointeur navigue au gré de vos mouvements. Lorsque ce pointeur passe sur l'un de vos adversaires, une cible se dessine dessus. On dit qu'il est « désigné radar ». Grâce à cela, si vous tirez un missile, il sera directement attiré par cette cible et la détruira. Attention quand même, votre réserve en missiles n'est pas inépuisable et les ravitaillements en vol ne sont autorisés que tous les trois stages.

HAUT LES CŒURS

Cette version d'After Burner est la meilleure qui existe sur console. Graphiquement identique à la version PC Engine, elle apporte une souplesse d'animation et une jouabilité nettement supérieure. L'intérêt du jeu s'en ressent : on est plus précis, donc plus accrochés. C'est vraiment le pied. Seul reproche : les graphismes du sol sont vraiment pauvres... Pour une console 16 bits ! ■

Tom Crevette,
pilote au sol !

92%

EN RESUME

AFTER BURNER II

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 82 %
- Animation : 91 %
- Son : 92 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 93 %

HAZARDOUS AREA

6, Rue d'Aguesseau 92 100 Boulogne – Métro: Boulogne – Jean Jaurés Tél: (1) 48 25 39 83 – FAX: (1) 46 05 75 09

Horaires Lundi 14h30–19h00, Mardi au Vendredi 10h30–13h00;14h30– 19h00, Samedi 10h30–19h00

NEO–GEO

JOYSTICK	395 F
BASEBALL STAR	1 290 F
BOWLING	1 490 F
CYBER LIPP	1 290 F
JOY JOY KID	1 490 F
MAGICIAN LORD	1 490 F
NAM 75	1 490 F
NINJA COMBAT	1 490 F
RIDING HERO	1 490 F
SUPER SPY	1 490 F
ALPHA MISSION II	N C
ALIEN	N C
BASEBALL STAR 2	N C
BOXING	N C
GHOST PILOT	N C
KING OF MONSTERS	N C
RAGUY	N C

SUPERFAMICOM

POUR LES PRIX
ET LA DISPONIBILITE
CONSULTEZ–NOUS

ACTAISER
ARTHUR QUEST
BIG RUN
BOMBUZAL
DISTANT AUGUSTA
DRAGON FLY
FIGHT CLUB
FINAL FIGHT
F ZERO
GADULIN
GRADIUS III
HERO BATTLE 2
JELLY BEAN
LASER
MARIO WORLD
MIDNIGHT RESISTANCE
PAPPERBOY
PILOT WINGS
POPULOUS
PREHISTORIC ISLE
R TYPE 2
SIM CITY
S PROF BASEBALL
VIOLENCE FIGHT
YS BOOK III
ZELDA III

SEGA MEGADRIVE

ARCADE POWER STICK	375 F
CONTROL PAD	169 F
AFTERBURNER II	365 F
AIR DIVER	345 F
ALESTE	*375 F*
ALEX KIDD	295 F
ARROW FLASH	395 F
ARNOLD PALMER GOLF	395 F
ATOMIC ROBOT KID	*345 F*
BATMAN	*345 F*
BATTLE SQUADRON	375 F
BURNING FORCE	375 F
BUSTER OOUGLAS	295 F
COLUMNS	245 F
CRACKDOWN	395 F
CURSE	295 F
CYBERBALL	345 F
DANGEROUS SEED	395 F
DARWIN 4081	295 F
DJ BOY	345 F
DYNAMITE RUKE	*295 F*
ELEMENTAL MASTER	*345 F*
E SWAT	*295 F*
FATMAN	395 F
FINAL ZONE	395 F
FIRE SHARK	375 F
FORGOTTEN WORLD	395 F
GAIN GROUND	395 F
GHOSTBUSTERS	345 F
GHOULS & GHOSTS	395 F
GOLDEN AXE	295 F
GRANADA	395 F
HARD DRIVIN'	395 F
HEAVY UNIT	*345 F*
HELLFIRE	395 F
HERZOG FIRE	295 F
INSECTOR X	395 F
J MAIDEN FOOTBALL	395 F
KA GE KI	395 F
KLAX	395 F
LAST BATTLE	345 F
LAZORDA BASEBALL	450 F
LEYNOS	375 F
MAGICAL BOY	365 F
MICKEY	*345 F*
MOONWALKER	345 F
MYSTIC DEFENDER	395 F
PAT RILEY BASKET	345 F
PHANTASY STAR 2	495 F
PHELIOS	345 F
POPULOUS	375 F

RAMBO III	345 F
RASTAN SAGA 2	365 F
REVENGE OF SHINOBI	365 F
RING SIDE ANGEL	375 F
SHADOW BLASTER	395 F
SHADOW DANCER	345 F
SOBOKAN	395 F
SPACE HARRIER 2	295 F
STRIDER	*345 F*
SUPER HANG ON	345 F
SUPER HYOLIDE	495 F
SUPER THUNDERBLADE	295 F
SUPER MONACO	375 F
SUPER VOLLEY BALL	375 F
SWORD VERMILLON	595 F
TATUJIN	295 F
TECHNO CDF	395 F
THUNDER FORCE 2	295 F
THUNDER FORCE 3	*345 F*
TRAMPOLINE TERROR	365 F
WHIP RUSH	345 F
WONDER BOY	395 F
WORLD CUP SOCCER	295 F
ZOOM	245 F
AERO BLASTER	375 F
BURAI FIGHTER	345 F
CRIME TRAVELLER	395 F
DANDO	395 F
DARIUS 2	370 F
DEATH BY STEEL	395 F
DICK TRACY	375 F
GAIARES	*345 F*
GYNOUG	375 F
JOE MONTANA FOOT	375 F
LAKERS VS CELTIC	395 F
MAPPY LAND	395 F
STORMLORD	395 F
TARGET EARTH	395 F
WRESTLE BALL	395 F
WRESLE WAR	375 F
ALISIA DRAGON	N.C
GYNOUVY	N.C
MASTER OF WEAPON	N.C
MIDNIGHT RESISTANCE	N.C
PIT FIGHTER	N.C
RAIDEN	N.C
SUPER AIR WOLF	N.C
SONIC THE EDGE HOOPER	N.C
SPIDERMAN	N.C
VALIS III	N.C
VOLFIEF	N.C

N.E.C

CD ROM	2 990 F
ADAPTATEUR CD	395 F
JOYPAD	295 F
DOUBLEUR JOYSTICK	199 F
AERO BLASTER	399 F
BURNING ANGEL	399 F
CADASH	399 F
CYBER COMBAT	399 F
LEGEND OF HEROE TONMA	349 F
OUT RUN	399 F
RAINBOW ISLAND	349 F

SAINT DRAGON	349 F
TV SPORT FOOTBALL	349 F
ZIPANG	349 F
1943	349 F
AVENGER (CD)	449 F
DOWN LOAD II (CD)	449 F
HELL FIRE (CD)	449 F
LEGION (CD)	449 F
MASTER OF MONSTER (CD)	399 F
VALIS III (CD)	499 F
YS III (CD)	449 F

LYNX

PARE SOLEIL	49 F

AFB
BLOCK OUT
CHEKERED FLAG
NFL FOOTBALL
NINJA GAIDEN
RAMPAGE
ROAD BLASTER
ROLLING THUNDER
RYGAR
SCRAPYARD DOG
SHANGAI
XYBOTS
ZARLOR MERCENARY

MEGADRIVE
+ 2 JEUX
1 290 F

MEGADRIVE
+ 4 JEUX
1 690 F

NEO–GEO
+ CYBER LIP
4 290 F

P.C G.T
+ 1 JEU
2 490 F

CORE GRAPH
+ 1 JEU
990 F

GAME GEAR
+ 1 JEU
1 490 F

LYNX
+ 1 JEU
990 F

SUPER FAMICOM
PRIX ET
DISPONIBILITE
N.C

EXCLUSIF
SUPERFAMICOM
LES COULEURS NTSC SUR
VOTRE TV PAL SECAM
CORRECTEUR DE COULEUR
399 F

BRANCHEZ VOTRE
CONSOLE SUR VOTRE
MONITEUR AMSTRAD
ADAPTATEUR 249 F

CABLE PERITEL
MEGADRIVE 150 F
ALIMENTE 12 V 199 F

ECHANGES
CHANGER OE JEU
MEGADRIVE ET N.E.C
POUR 100 F
PAR V.P.C 120 F

LES ENVOIS EN V.P.C
SONT EFFECTUES PAR
COLISSIMO
LIVRAISON SOUS 48 H

NOM ..... N RUE .....
COOE POSTAL . . . . VILLE ..... TEL .....

Désignation	*Quantité*	*Prix*	*Montant*

Port: Jeux, 20 F – Console, 70 F – C.R., N.C PO 8 Chèque ou mandnt à l'ordre d'Hazardous Area

Exterminer des meutes d'extra-terrestres ou de ninjas, ça défoule bien mais il arrive qu'on ait envie de faire une pause. Même les plus grands guerriers aiment bien réfléchir par moment.

Le petit héros de Puzzle Boy a besoin de votre aide. Coincé dans un labyrinthe, il doit en effet traverser un nombre incalculable de salles. Pour finir un tableau, rien de plus facile : il suffit d'arriver jusqu'à la porte qui mène au tableau suivant.

OU EST L'ASPIRINE ?

Enfin, quand je dis facile, c'est une façon de parler : un certain nombre d'objets obstruent en effet sa route. D'abord, il y a les taches noires : impossibles à traverser, elles ont bien sûr la fâcheuse tendance à se mettre devant les portes ou aux endroits étroits. Pour les franchir, vous devrez pousser un bloc jaune dessus. Le problème, c'est que ces blocs jaunes sont souvent arrêtés par des blocs rouges (que vous ne pouvez pas pousser) ou bien par des tourniquets. Des tourniquets ? Ah oui, des tourniquets qui ne peuvent tourner que s'ils ne sont pas obstrués par des blocs ou par d'autres tourniquets, eux-mêmes souvent bloqués par d'autres objets. Vous me suivez toujours ? (NDR : on s'accroche, mon petit Iggy !).

Dans chaque salle, il va falloir se creuser les neurones pour trouver le bon parcours permettant d'atteindre la porte. Si la concurrence vous stimule, vous pourrez affronter un copain.

PUZZLE BOY, STALLONE NE LUI DIT PAS MERCI

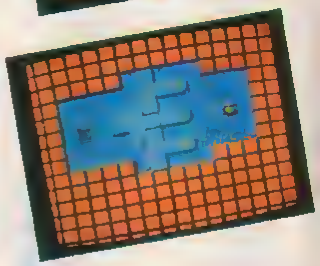
Puzzle Boy est un petit logiciel de réflexion très prenant qui donne bien du fil à retordre. La difficulté se corse très rapidement et au bout de quelques tableaux, il faut vraiment se creuser les méninges pour trouver la solution.

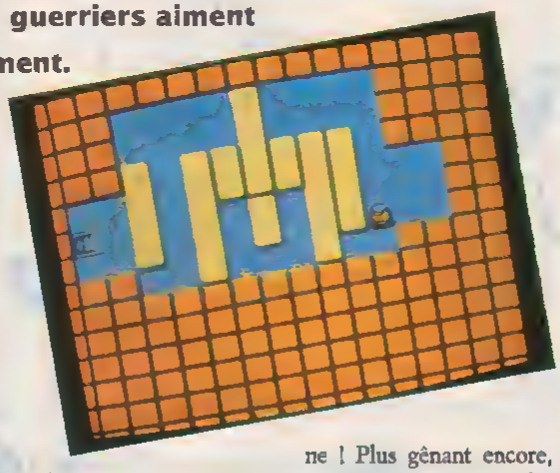
Malheureusement, quelques défauts gênants viennent ternir le plaisir du joueur. D'abord, la réalisation est franchement laide. Je veux bien que ce soit l'adaptation d'un jeu Game Boy mais là... réveillez-vous les gars, on n'est pas sur la même machine ! Plus gênant encore, les textes sont tous en nippon. Avant de comprendre à peu près ce qui se passait, j'ai dû pas mal naviguer à tâtons, en essayant telle ou telle option pour apprécier son efficacité. Le premier casse-tête de Puzzle Boy, ce sont ses menus. Avant d'acheter la cartouche, assurez-vous au moins qu'elle contient une notice en français.

D'un point de vue plus subjectif, je trouve ce soft bien moins amusant que d'autres jeux de réflexion, type Zypang, qui possèdent un côté arcade. Mais si la réflexion pure est votre tasse de thé, si vous êtes de gros fans de puzzles et autres casse-tête, ce jeu vous plaira. Dans le cas contraire, je vous conseille vraiment de l'essayer avant de l'adopter ■

Iggy, a mal au crâne aujourd'hui

1- Le casse tête japonais !
2- Dis, comment on atteint la porte ?
3- On t'as déjà fait le coup du tourniquet ?





71%

EN RESUME

PUZZLE BOY

- Console : CORE G.
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 40 %
- Animation : 51 %
- Son : 86 %
- Durée de vie : 86 %
- Player fun : 79 %

On n'y croyait plus, mais ça y est ! Voilà une nouvelle cartouche pour la SuperGrafx. Cinq jeux en un an, les Japonais nous nourrissent au compte-gouttes. J'suis vert !

La traduction libre de shoot'em up serait « tire sur tout ce qui bouge et ne te pose pas de question ». Pas besoin de scénario donc... Place à l'action !

LASER & CIE

L'action se déroule en scrolling vertical et, bien entendu, votre vaisseau peut acquérir de nombreux bonus : le « power laser » double votre puissance de feu, le « bound laser » ou le « wide laser » qui élargissent votre puissance de tir, et enfin le « fire laser » qui vous permet de tirer en arrière. D'autres bonus vous faciliteront la vie en augmentant la vitesse ou la puissance du vaisseau et en faisant apparaître des capsules dotées elles aussi de lasers. C'est d'ailleurs cette dernière arme qu'il faut obtenir en priorité.

Pour se démarquer des innombrables shoot'em up de la Core, les programmeurs se sont creusés les méninges et ont truffé le jeu d'excellentes idées. Une espèce de taupe rampante se transforme en robot, un vaisseau gigantissime vous poursuit avant de s'encastrer dans une grotte, des boules surgissent en 3 D du fond de l'écran, bravo les trouvailles !

ET STRIDER, C'EST POUR QUAND ?

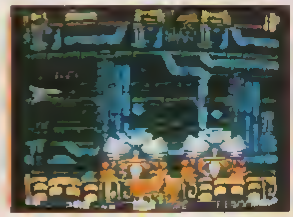
Disons-le une bonne fois pour toutes : Aldyness est un shoot'em up de première classe, indispensable à tous les possesseurs de SGX. Le jeu est passionnant et dispose, à partir du deuxième niveau, d'une réalisation somptueuse. Avec ses sprites géants (sans clignotement, madame !) et ses scrollings béton (celui du troisième level se déroule carrément sur seize plans), vous allez en prendre plein les mirettes !

Maintenant, se pose un problème, plus lié à la machine qu'au soft lui-même. Handicapés par un rythme de sortie aussi faible (un jeu tous les trois mois, ça ne fait pas lourd), les jeux SGX se doivent d'être exceptionnels et de surclasser complètement ceux qui tournent sur les autres machines 16 bits. C'était le cas de Grandzort et de Ghouls'n'Ghost, mais ce n'est malheureusement pas celui d'Aldyness. Le jeu est du niveau des meilleurs shoot'em up qui tournent sur Megadrive japonaise, mais ne les surclasse pas. En un mot comme en cent : si vous possédez cette console, procurez-vous cette cartouche, vous ne le regretterez pas. Mais n'achetez surtout pas une SuperGrafx pour jouer à Aldyness ! Dites, messieurs les programmeurs japonais, vous ne pourriez pas faire un effort pour votre nouvelle console ? Elle est tellement bien, cette machine... ■

Iggy (a la rage)

1

2



3

1- Classe, le transformer !
2- Un sprite aussi gros, t'y crois, toi ?
3- Détaillés les décors, non ?

87%

EN RESUME

ALDYNESS

- Console : SUPER G.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 85 %
- Animation : 84 %
- Son : 89 %
- Durée de vie : 86 %
- Player Fun : 94 %

Cuir sur le dos, bottes de motos, un hard rock à fond dans les amplis, vous voilà dans Roadblasters. Plan Mad Max sur écran LCD couleur.

dans le plaisir qu'on éprouve. Les graphismes un peu simples et l'absence de musique sont amplemeot compensés par une animation ultra rapide (les virages donnent quasiment mal au coeur) et des digits vocales très réussies. Une preuve de plus que, techniquement, la portable US en a dans le ventre. Reste que cette version, tout comme le jeu d'arcade original, ne brille pas par sa variété : vous n'y passerez pas des nuits entières. Par contre, on s'amuse vraiment bien chaque fois qu'on y joue : la cartouche idéale pour se défouler en rentrant de cours ou pour tuer le temps pendant un trajet en métro ■

Iggy, l'ange de la route

Pour sauver la terre (ou quelque chose dans le genre), vous pilotez une voiture sur des routes infestées d'ennemis. Les canons sont votre armement de base, mais vous pourrez également ramasser les armements largués par un avion qui passe de temps en temps. Outre les voitures adverses, dont certaines sont blindées, les mines vous donneront aussi du fil à retordre. Pour éviter de tomber en panne de fuel, il vaudra mieux collecter les petites pastilles rouges ou vertes qui traineot çà et là sur la route.

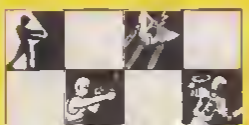
La réalisation de Roadblasters est pour beaucoup

85%

EN RESUME

ROADBLASTERS

- Console : LYNX
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 83 %
- Animation : 95 %
- Son : 78 %
- Durée de vie : 79 %
- Player Fun : 91 %



L'adaptation de ce jeu, qui a cooou un énorme succès sur la plupart des machines, est très réussie. Trois modes deux joueurs soot disponibles (eo compétition alternative ou simultanée, ou bien en association) et la réalisatioo reste très clean, avec des graphismes précis, de belles couleurs et une musique orientale à souhait. Il est certain que pour apprécier cette cartouche, il faut aimer le go, les échecs ou les dames, bref, tous ces jeux qui demandent de se torturer les méoinges. Si c'est le cas, vous ne décollerez pas de votre machine avant longtemps ■

Iggy, joue aux cartes aussi !

Pour récupérer son intelligence après avoir joué avec Roadblasters, si on se faisait une partie de mah-jong...

Voici un grand classique qu'oo retrouve avec joie sur la « petite féline ». Comme la plupart des grands jeux de réflexion, Shanghai part d'un principe simple. Des dominos sont regroupés et forment une silhouette d'animal. Vous devez les faire disparaître en les groupant par paire. Une tâche pas si évidente qu'elle en a l'air : en effet, un domino ne peut être associé à un autre que lorsqu'il n'est ni recouvert, ni bloqué sur le côté par un autre. Si les règles peuvent être assimilées en deux minutes, le jeu est d'une grande richesse stratégique. Une fonction « aide » évitera heureusement les crises de nerfs.

90%

EN RESUME

SHANGHAI

- Console : LYNX
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 71 %
- Animation : —
- Son : 82 %
- Durée de vie : 92 %
- Player Fun : 92 %

POUR TOUT SAVOIR, TAPEZ "3615" CODE "AMSTRAD" !

6128 PLUS

Arrrgh ! Le 6128 Plus d'AMSTRAD a tout pour faire craquer les mordus de la micro ! C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet, prêt à brancher, avec clavier, lecteur de disquettes 3" pour lire, programmer et travailler sur logiciels (traitement de textes, bases de données, tableur, etc.), lecteur de cartouches AMSTRAD pour profiter de tous les jeux compatibles avec la console GX 4000, écran stéréo au graphisme hyper-défini, 32 couleurs parmi une palette de 4096 en version couleur, une manette de jeux ainsi que Burning Rubber, un fabuleux jeu de course automobile !

à partir de
2990 F TTC*
EN VERSION MONOCHROME

GX 4000

Boom ! Les mordus de la console s'éclatent sur la GX 4000 Imaginez 64 Ko de mémoire, un son stéréo dément, 32 couleurs parmi 4096, 2 manettes de jeux, cordon Péritel pour brancher sur la TV, et une cartouche de jeu Burning Rubber La GX 4000 est détonnante de performances

690 F TTC*

* Prix publics généralement constatés.

LES JEUX: 229 F TTC*

Sur cartouche AMSTRAD, pour le 6128 Plus et la GX 4000 ! Arcades, combats, courses, sports, réflexion, simulation, à un ou deux joueurs, retrouvez tous vos héros dans des aventures trépidantes ! Une foule de jeux démentiels développés par les meilleurs éditeurs aux prix de 229 F TTC*, à découvrir sur le 3615 code AMSTRAD ou en renvoyant dès aujourd'hui le coupon ci-dessous Alors, tous à vos joysticks avec la collection AMSTRAD !

Je désire recevoir une documentation sur le ☐ 6128 Plus, ☐ la console de jeux GX 4000 ☐ les cartouches AMSTRAD

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____

Ville _____

Code postal ☐☐☐☐☐

Renvoyez ce bon à AMSTRAD - GP 73
72/78 Grande Rue - 92310 Sèvres

AMSTRAD

MENDES-FRANCE HAUSSMANN

P ONE

GAME BOY CLUB

Bandai commence enfin à s'occuper de la Game Boy ! Espérons qu'il conserve le rythme de deux nouveautés par mois. Cela contribuera sans doute à donner une meilleure image de l'import officiel de jeux pour cette machine ! Mais il n'empêche que des progrès restent à faire: **King of the Zoo** et **Balloon Kid**, les deux nouveautés de ce mois-ci, ne sont pas du niveau des meilleurs titres que l'on trouve actuellement aux USA ou au Japon. Un jour peut-être..

Des ballons, rien que des ballons... Ça me gonfle !

Balloon Kid est un remake aérien du Petit Poucet ! Emporté par une tornade, le petit Jim laisse derrière lui des tas de ballons de baudruche pour qu'Alice, sa petite soeur, puisse le retrouver. Dans l'histoire, c'est vous qui dirigez Alice suspendue à ses ballons, bonne chance !

Premier problème, cette mongolfière improvisée n'est pas évidente à diriger ! Chacun de vos mouvements est amplifié. Deux coups en avant, et il faut un coup en arrière pour contrôler la glissade ! Outre ce maniement délicat, des tas d'obstacles viennent vous compliquer la vie : des oiseaux, des éclairs, des piranhas, etc. qui s'acharnent à vouloir crever vos ballons. A la fin de chaque stage, il faut tuer un monstre en lui rebondissant dessus.

Pour ternir le tableau, le décor intègre souvent des obstacles naturels, comme des stalactites, des pieux ou des feux de camp. Cela ne vous facilite pas la tâche ! Heureusement, des options posées sur votre chemin vous aident efficacement. Bien réalisé, ce jeu devient pourtant très vite lassant.

69%

EN RESUME

BALLOON KID

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 89 %
- Animation : 80 %
- Son : 86 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 78 %

KING OF THE ZOO

Il est rare de voir des jeux originaux. King of the Zoo fait partie de ceux-là !

Le principe de King of the Zoo est fort spécial, vous commencez par choisir un animal parmi une liste (rat, pingouin, lapin, vache...), lequel animal va vous représenter. Ensuite, vous prenez place devant une sorte de grande table de billard. Chacun des concurrents possède un stock de neuf boules. Le but est de les lancer sur son adversaire pour premièrement l'étourdir un instant, et deuxièmement envoyer toutes vos boules dans son camp. C'est celui qui réussit à caser toutes ses boules chez l'adversaire qui gagne le match.

Comme chaque animal possède ses propres caractéristiques, il ne faut pas se planter lorsqu'on le choisit. Si l'idée était bonne, la réalisation, très moyenne, pénalise ce jeu. La jouabilité n'est pas excellente, ce qui est rare pour la Game Boy. Vivement docteur Mario ! ■

Crevette, qui va finir par acheter ses jeux aux USA

70%

EN RESUME

KING OF THE ZOO

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 68 %
- Animation : 45 %
- Son : 84 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 78 %

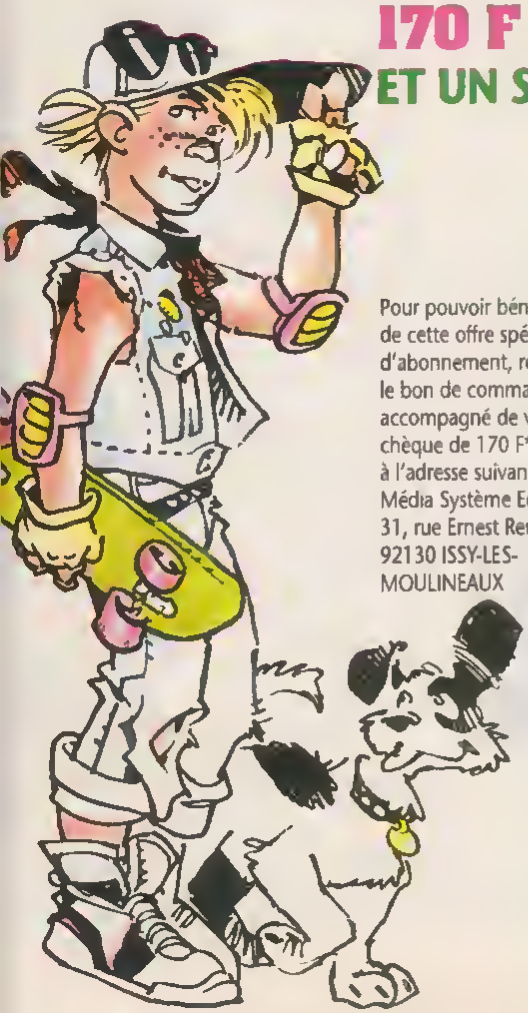
ABONNE-TOI

TOUT DE SUITE A PLAYER ONE ET TU GAGNERAS UN NUMERO GRATUIT ET UN PIN'S

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

1 AN : 11 NUMEROS
170 F AU LIEU DE 187 F
ET UN SUPER CADEAU !

Vous pouvez aussi commander les anciens numeros de *PLAYER ONE*.
Du n°3 au n°6
envoyez 15 F + 7 F de frais de port = 22 F* par numéro
a l'ordre de Media Systeme Edition
A partir du n°7
envoyez 17 F +7 F de Frais de port = 24 F* à l'adresse suivante
MSE, Player One, 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy les-Moulineaux



Pour pouvoir bénéficier de cette offre spéciale d'abonnement, renvoyez le bon de commande accompagné de votre chèque de 170 F* à l'adresse suivante : Média Système Edition 31, rue Ernest Renan 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

PLAYER ONE, OUI !

Je veux bénéficier de l'offre spéciale d'abonnement et recevoir mon cadeau ! J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au magazine *PLAYER ONE*. Je joins un chèque de 170 F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville :

Code postal

Signature obligatoire

Quelle est la marque de votre console ?
Quel âge avez-vous ?

* Offre valable pour France metropolitaine et CEE (acheminement terre) Autres tarifs nous consulter POB

ALEX KIDD IN

A la vue des nombreux SOS concernant cet Alex Kidd, il fallait bien que je m'attelle à la tâche délicate de terminer ce jeu.

Encore une fois, le Plans et Astuces de ce mois concerne un jeu d'arcade-aventure. Pour le troisième volet de ses aventures, nous retrouvons Alex Kidd à travers une petite vingtaine de tableaux peuplés de créatures diverses. Il aura à parcourir plusieurs régions du monde de RADAXIA. La qualité essentielle requise est la dextérité, mais, à la fin de certains niveaux, vient s'y ajouter une part de « chance ». Vous devrez affronter les suppôts de Janken-le-Grand. Ces affrontements se déroulent sous forme d'un jeu de mains auquel nous avons tous joué : il s'agit du célèbre « papier-pierre-ciseaux »; les ciseaux l'emportant sur la feuille, la feuille sur la pierre et la pierre sur les ciseaux.

RECOMMANDATIONS UTILES

Avant toute chose, il est important de bien maîtriser la multitude de sauts qu'Alex Kidd peut faire. Une brève pression sur le bouton 2 lui fera exécuter un saut court et une pression plus appuyée un bond plus long. Entre ces deux sauts extrêmes, il peut accomplir des bonds intermédiaires variant en fonction de la durée de la pression.

Tout au long du jeu, vous devrez récolter de l'or que vous trouverez, soit dissimulé dans les blocs marqués d'une étoile, soit dans des sacs qu'il vous suffira de ramasser. Vous augmenterez ainsi votre capital et vous pourrez également acheter des objets magiques et des options.

VEUILLEZ APPRECIER ET TRICHER AVEC MODERATION

Au début du jeu, vous commencez avec trois vies et tous les adversaires vous causent les mêmes dommages. Bien sûr, vous trouverez des vies supplémentaires au cours du jeu, mais ce n'est pas parce que vous avez droit à cinq ou six erreurs qu'il vous sera possible de terminer.

Que faire, sinon tricher ? Pour que le jeu conserve son intérêt, ne vous autorisez que deux parties supplémentaires. Cela vous permettra d'en profiter pleinement et d'avoir la satisfaction de ne pas le terminer trop vite. Pour obtenir le mode « continue », il vous en coûtera 400 pièces...

Lorsque le « game over » apparaît, appuyez sur la direction Haut et, simultanément, huit fois sur le bouton 2. Si vous vous autorisez deux crédits de plus, récoltez tout l'or possible au premier tableau, en veillant à laisser en vie un poisson. Il vous permettra de vous suicider et de recommencer au début du jeu pour posséder jusqu'à 800 pièces. Enfin, vous pourrez vous lancer réellement dans la partie.

JANKEN-LE-GRAND ET SES ACOLYTES

Dès la fin du second tableau, vous serez amené à rencontrer le premier sbire de Janken. Il s'agit de STONE-HEAD qui vous laissera passer si vous parvenez à le vaincre. Premier match de Janken (c'est ainsi que s'appelle le jeu de mains), en deux manches gagnantes. Aucune aide ne peut être apportée pour cette phase de jeu, jouez au feeling. En cas de défaite, vous perdez votre personnage et entamez votre stock de vies supplémentaires.

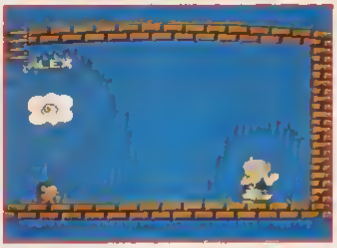
C'est en traversant la montagne que vous rencontrerez SCISSORS-HEAD. Quant à PAPER-HEAD, vous le verrez dans le tableau qui précède le premier château (en haut à droite sur la photo 1). Aucune différence avec Stone-Head : ces deux nouvelles rencontres se dérouleront exactement de la même façon.

A l'issue de l'exploration du premier château, les acolytes de Janken exigeront des parties en trois matchs gagnants. Lors de votre seconde rencontre avec Stone-Head (après la 2e manche remportée), vous aurez une surprise : furieux de n'avoir pu tenir son rôle de gardien, sa tête se détachera de son corps et s'envolera hors de votre portée. Au moment où elle vous attaquera en piqué, vous devrez la frapper encore trois fois.

A droite du château, vous apercevrez un village gardé par Scisors-Head. Comme son prédécesseur, vous devrez frapper trois fois sa tête, en évitant de surcroît ses projectiles. Quant à la tête de Paper-Head, elle vous attaquera après deux victoires. Là, une astuce : placez-vous à l'extrême gauche de votre écran. La trajectoire de la tête est constamment répétée. De ce coin, il vous sera aisé de lui asséner les trois coups fatals sans vous exposer.

Pour terminer ce paragraphe consacré aux boss, sachez que Janken-le-Grand, comme ses lieutenants, devra être battu deux fois au jeu de mains. Contrairement aux autres, sa tête ne se détachera pas de son corps. Attendez donc qu'il vous tire dessus et

MIRACLE CASTLE



2

placez-vous à portée de frappe. Sautez sur place en tâchant de toucher sa corne. Effectuez cette manœuvre le plus vite possible avant qu'il ne vous lance un nouveau projectile.

LES CHATEAUX

Quand vous entrez dans un château, quel qu'il soit, il vous faut connaître un détail non négligeable. Lorsque vous passez d'une page écran à une autre, toute brique que vous auriez pu précédemment détruire, tout piège préalablement déclanché seront réamorcés. Citons quand même une exception : l'or et les options.

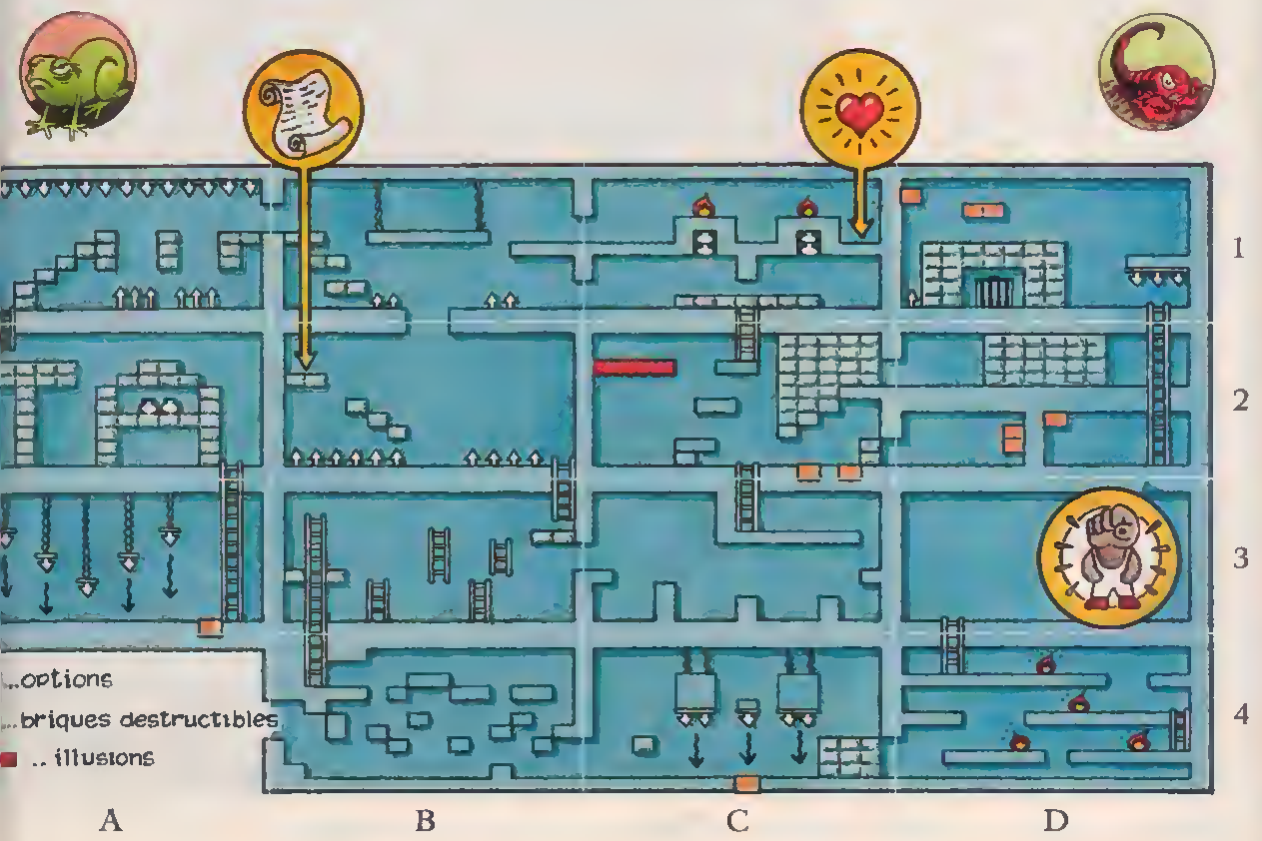
L'autre point essentiel de cette aide de jeu ce sont les renvois fréquents aux plans. Considérez-les comme des grilles de mots croisés dont les définitions seraient les descriptifs des salles.

PREMIER CHATEAU

Le premier château se trouve dans le coin supérieur droit du plan. C'est ici que votre frère est retenu prisonnier. Première chose à faire, le délivrer, ensuite retrouver un parchemin et enfin, rencontrer Stone-Head pour la deuxième et dernière fois. N'oubliez pas d'avoir acheté une canne de vol dans un magasin.

La première salle **A-3** doit être traversée le plus rapidement possible. Avant même d'avoir le temps de visualiser son décor, appuyez sur votre paddle en direction de la droite. De cette façon, vous éviterez d'être écrasé sous les piques. Allez jusqu'à la salle **B-1** dans laquelle vous aurez plusieurs directions possibles. Prenez l'issue en haut et à droite : vous découvrirez la vie supplémentaire de ce niveau. Ensuite revenez dans la salle précédente et, cette fois, prenez l'issue en bas et à droite. Descendez en **C-2** et détruisez les blocs qui obstruent le passage de droite. Traversez la pièce suivante, et montez à l'échelle. C'est là que vous libérerez votre aîné de sa cellule.

A ce moment, retournez dans la salle **C-2**, puis descendez l'échelle. Dirigez-vous jusqu'à la pièce **B-3** dans laquelle vous utiliserez votre canne de vol pour atteindre l'échelle supérieure. Vous trouverez dans la pièce **B-2** le parchemin qu'il vous faut récupérer. Maintenenant, il ne vous reste plus qu'à affronter Stone-Head. Descendez en **B-4** et suivez le seul chemin possible.



ALEX KIDD IN

LE CHATEAU MYSTERIEUX

C'est celui qui enjambe la rivière. Dans la traversée de ce château, la difficulté va en croissant. Là encore, vous devrez acheter une canne de vol dans le tableau succédant immédiatement votre rencontre avec le Roi. En plus de cette canne, achetez aussi la capsule B qui créera un champs de force vous protégeant un court instant. A défaut, ou pour un deuxième essai, la boîte avec un « ? » convient également.

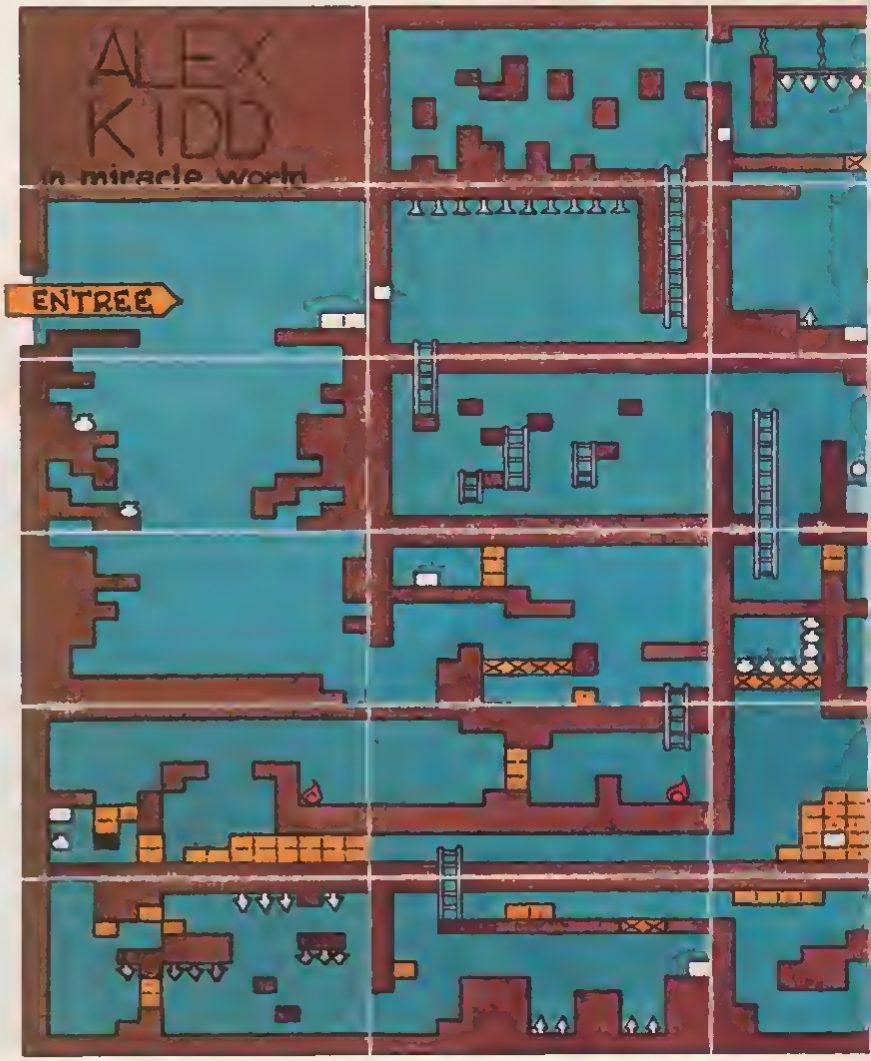
Une fois dans le château, il n'y a qu'un seul chemin pour rejoindre la salle B-5. Ne prenez surtout pas l'échelle, continuez sur votre droite jusqu'en D-6. Une fois encore, sans hésiter, passez le plus rapidement possible. Bien que les lacs et les rivières ne posent aucun problème, l'eau déversée par les arrosoirs peut vous submerger et ce serait alors fini pour vous ! Continuez dans la même direction. Le chemin est sans bifurcation jusqu'à la salle D-2. Une des pièces traversées entretemps (B-2) nécessite un saut, suivi de deux coups très rapides dans un des blocs. Juste après y être entré, frappez la cible pour ouvrir le passage de sortie. En D-2, utilisez votre canne de vol pour léviter jusqu'à l'échelle du haut. Cela vous évitera le difficile passage aquatique qui se trouve à la page écran F-4.

La salle D-1 offre deux choix. Si vous vous jugez suffisamment blindé pour aller défier Janken-le-Grand, prenez la plate-forme centrale (D-1). Dans la salle suivante, utilisez l'invulnérabilité ou le champs de force après avoir détruit les blocs vous séparant des trois flammes. Vous pourrez ainsi foncer dans le tas sans risque et parcourir le court chemin vous séparant de Janken-le-Grand. Si vous pensez qu'il vous manque encore une vie supplémentaire, passez dans la pièce de droite et descendez deux salles plus bas.

LA COURONNE

Après avoir été vaincu, le tyran se pétrifiera. Votre quête n'en sera pas terminée pour autant. Vous devrez encore retrouver la couronne qui se trouve au fond du lac.

Après un très court passage aquatique, vous arriverez dans une salle assez étrange, sans issue et sans monstre, dans laquelle se trouvent cinq cases marquées d'un symbole chacune. La plaque gravée remise par le Roi apporte la réponse à cette énigme. Malheureusement, si vous ne respectez pas scrupuleusement l'ordre demandé, vous libèrerez des fantômes gris invulnérables. En observant les symboles gravés, on constate que le but, la couronne, est en bas à



A B

MIRACLE CASTLE

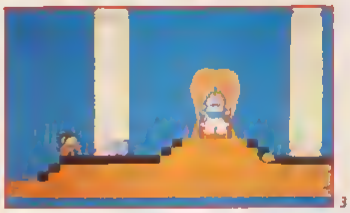
gauche. Donc, par opposistion, le début du rébus commence en haut à droite et se lit de haut en bas.

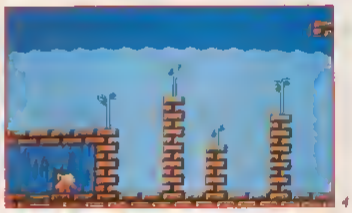
Vous devrez sauter de bloc en bloc, et sans vous tromper ! Une fois cette série de sauts délicats effectuée, la couronne se matérialisera sur la plate-forme centrale...

CHOISIR LA DIFFICULTE ?

Les phases variées du jeu en font une aventure agréable mais sans prétention. On regrettera pourtant la place assez importante accordée à la chance. Mais aussi frustrant que cela puisse être, il faut savoir accepter les règles du jeu avec fatalisme. Le soft étant malgré tout sympa, ceux d'entre-vous ayant terminé leur quête victorieusement peuvent se lancer dans un nouveau pari : celui de terminer le jeu sans activer le mode « continue » ■

Wolfen





1 Carte d'ensemble du royaume Radaxia
2 L'ultime match contre Jenken le Grand
3 Le Roi de Radaxian vous remet une plaque gravée
4- Un aperçu du pire à venir

1
2
3
4
5
6

C D E F

METRO

UN JEU D'ENFER (ROCHERE

Incroyable, c'est en plein mois d'avril que *Player One* décide de publier le plan complet de MetroSpeed, un jeu fabuleux et complexe que notre spécialiste Wonder Fra a eu un mal fou à terminer.

MetroSpeed est un jeu immense, plein de surprises et d'êtres étranges. Jettez un coup d'oeil sur le plan. Chaque cercle représente un monde, soit au total 357 univers à visiter. De plus, chaque chemin qui vous mène d'un monde à l'autre vous réservera de nombreuses surprises : attaques de zombies, contrôles intempestifs de la brigade des voyages, grèves des techno-robots chargés de la maintenance... Sans parler des trappes mortelles qui vous entraînent sur un toboggan vertigineux vous menant dans une rivière d'acide mortel.

UNE CREVETTE GEANTE

L'action de MetroSpeed se situe dans un univers souterrain contrôlé par une crevette géante (monde 14). Pour l'atteindre il faudra d'abord éliminer 13 autres sous-monstres, ce qui vous permettra d'augmenter vos points de vie, mais vous devrez surtout posséder un objet magique indispensable : le casque anti-son. Nous n'allons pas passer en revue toutes les étapes du jeu, mais plutôt nous intéresser à quelques-uns de ses aspects les plus originaux.

COMMENT PROGRESSER ?

Le principe de MetroSpeed est assez simple, vous devez visiter les mondes les uns après les autres. Certains sont hostiles, dans les autres vous pouvez récolter des informations indispensables à votre progression. A chaque fois que vous détruisez un monstre, vous obtenez un « password » (matérialisé à l'écran par un petit rectangle jaune). Ensuite, vous échangerez ces passwords contre des informations qui vous seront données soit par la brigade des voyages, soit par des indications écrites sur les murs. Attention, pour vous déplacer vous devez obligatoirement être muni d'au moins un password.

LES MONDES ET LES MONSTRES

Sur le plan, nous avons numéroté les mondes où se trouvent les monstres de 1 à 14, dans l'ordre croissant de difficulté. Pour aller d'un monde à l'autre, vous devez utiliser la ligne qui les relie, d'où l'importance d'avoir le plan sous les yeux pour ne pas se perdre.

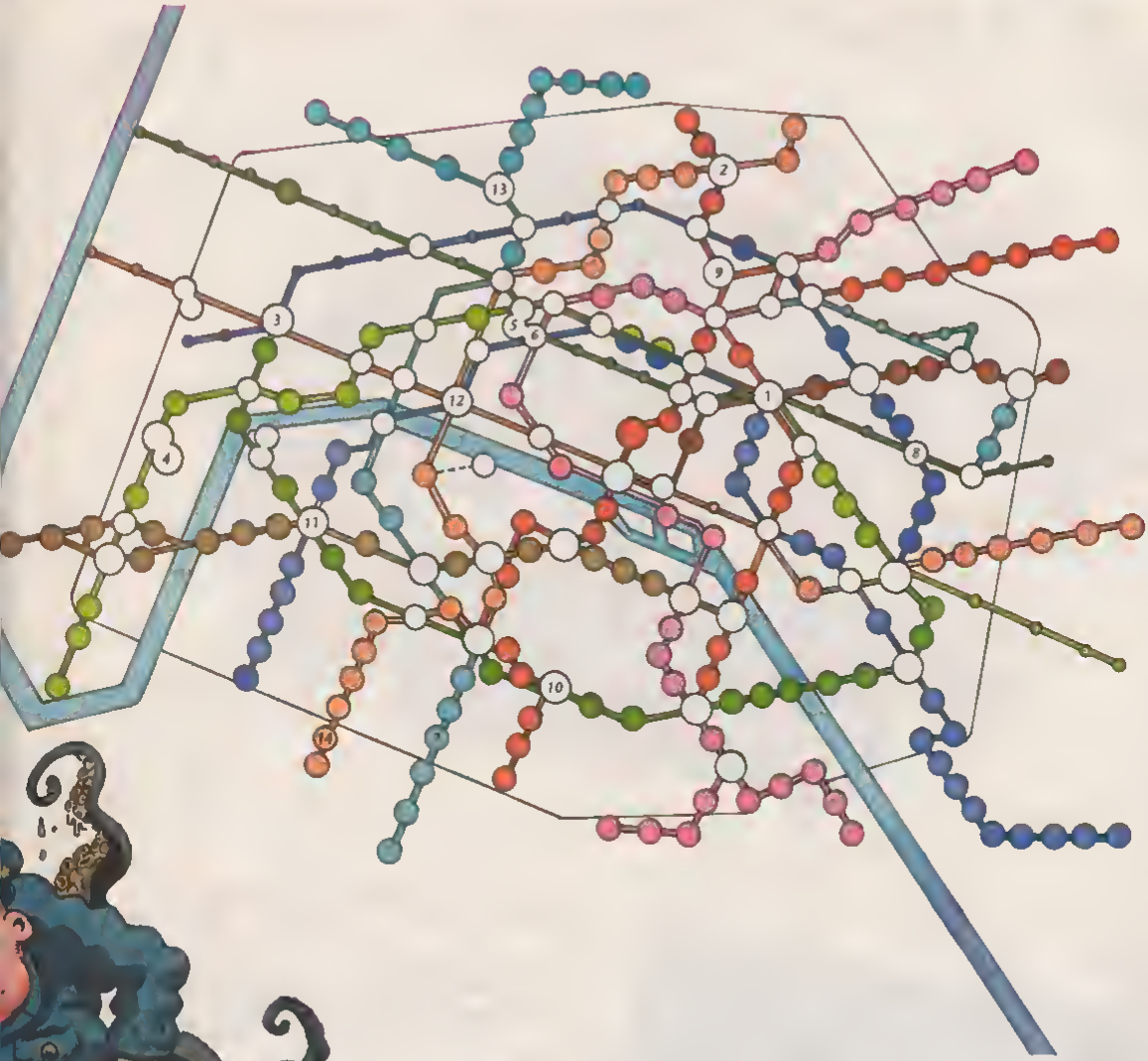
Les mondes se ressemblent, ne vous fiez pas à leur aspect pour juger de l'endroit où vous êtes. Seule indication, les zombies qui ne se déplacent jamais : ils peuvent vous aider à mieux vous repérer. Ils ne sont pas dangereux. Par contre, si une brigade des voyages vous bloque et que vous n'avez pas le nombre suffisant de passwords, la seule solution reste la fuite.

Chaque monstre ressemble à un vers géant, articulé en une dizaine d'anneaux. Il peut vous surprendre à n'importe quel moment. Pour l'attraper, attendez qu'il commence à crier. Des petites portes s'ouvrent alors dans chacun de ces anneaux, c'est à ce moment précis qu'il faut l'atteindre. Si vous le ratez, attendez qu'il revienne et reprenez la même tactique.

COMMENT SURVIVRE ?

Au fur et à mesure de votre progression et des combats que vous allez mener, votre niveau d'énergie va baisser. Pour ne pas atteindre la limite fatale, plusieurs options s'offrent à vous. Vous pouvez acheter des points de vie à l'intérieur de boutiques, à des mages musiciens, ou encore à certains zombies. Au cours de votre aventure vous n'aurez, comme seule arme, que vos pieds et vos poings. Une des principale difficulté de MetroSpeed consiste à éviter les personnages qui viennent vous gêner quand vous tentez

SPEED,
AU) POUR LA CONSOLE RER



d'atteindre les monstres. La meilleure tactique consiste à savoir donner des coups de coude au bon moment pour vous dégager le passage.

BATTEZ LA CREVETTE GEANTE !

La crevette possède un don étrange. Elle envoie des ondes sonores qui sortent de sa bouche difforme. Ces ondes sont très dangereuses, elles peuvent même rendre fou. Le seul moyen de s'en protéger, c'est de posséder le casque anti-son que vous trouverez dans le monde 7. Pour la détruire, vous devrez attraper au vol les projectiles qu'elle vous lance et lui renvoyer dans la gueule. Après cet exploit, vous pourrez sortir des souterrains et visiter le monde de la surface. Bonne Chance ! ■

April Premier

PLAYER ONE ET ATARI FRANCE PRESENTENT LE GRAND CONCOURS LYNX

LES QUESTIONS :

1) **Dans Paper Boy, que doit faire le jeune livreur ?**

2) **De quel jeu chinois est inspiré Shanghaï ?**

3) **Quelle note a obtenu Road Blaster dans *Player One* ?**

Gagnez 5 consoles portables couleur LYNX et un jeu

Répondez aux 3 questions et adressez vos réponses, sur carte postale uniquement à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS PC ENGINE, 31, rue Ernest-Renan, **92130 Issy-les-Moulineaux.**

DATE LIMITE DE PARTICIPATION LE 30 AVRIL 1991

Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Concours sans obligation d'achat.

DOUBLE SCOPE DOUBLE PLAISIR.

AMSTRAD PRÉSENTE LE DD 8901, LE PREMIER MAGNÉTOSCOPE PAL/SECAM DOUBLE CASSETTE

Voici la révolution dans le monde de la vidéo En effet, pour la première fois, un constructeur a osé réunir en un seul appareil deux platines cassette vidéo. Dès que vous l'installerez chez vous, vous vous demanderez comment vous avez pu vous en passer jusqu'à présent !

Voici les principales fonctions :

LECTURE PENDANT L'ENREGISTREMENT
Vous pouvez enregistrer sur une platine la chaîne que vous regardez, et enregistrer un programme d'une autre chaîne sur l'autre platine Vous pouvez aussi programmer une platine pour un enregistrement et utiliser l'autre platine pour visionner une cassette comme si vous aviez deux magnétoscopes separés

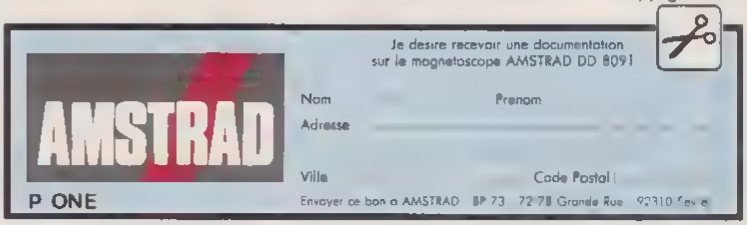
DE CASSETTE A CASSETTE
La fonction "synchro start" permet la copie de vos propres cassettes (dans la limite de la légalité). Les enregistrements de votre camescope VHS C, par exemple, peuvent être facilement transférés sur des cassettes normales.

DES PERFORMANCES HAUT DE GAMME
- Compatible PAL et SECAM : vous êtes prêts pour l'Europe
- La technologie HQ vous donne une superbe qualité d'image.
- L'enregistrement direct vous permet une programmation instantannée par la pression d'une seule touche
- La recherche visuelle vous aide à trouver exactement la sequence désirée par une lecture accelérée de 3 a 5 fois en avant ou en arrière.
- 2 prises Péritel vous apportent un confort de branchement appreciable

8 HEURES DE LECTURE OU D'ENREGISTREMENT
Grâce aux 2 platines, vous pouvez programmer 8 emissions sur un mois, et enregistrer ou visionner jusqu'a 8 heures d'émission sur 2 cassettes E 240.

TELECOMMANDE
Avec la telecommande LCD à infra-rouge, vous restez assis dans votre fauteuil et vous accédez à toutes les fonctions des 2 platines, vous allumez ou éteignez l'appareil, vous changez les chaînes, vous programmez en toute liberte !

AVERTISSEMENT LEGAL
Les émissions de TV et les vidéo cassettes pré-enregistrées sont protegées par les lois du Copyright et ne peuvent être copiées sans le consentement du détenteur du Copyright



MENDES FRANCE HAUSSMANN

LE DOUBLE DECKER AMSTRAD : LE MAGNÉTOSCOPE QUI RÉVOLUTIONNE LA VIDÉO.

Le mois dernier, nous n'avons publié que peu de SOS. Pour la troisième édition de cette rubrique, il y a donc peu de réponses. Par contre, il y a cette fois-ci pas mal de questions auxquelles, je l'espère, vous répondrez nombreux, afin que le rapport questions/réponses puisse s'équilibrer.

Je tiens également à rassurer tous les lecteurs bloqués dans Alex Kidd in Miracle World. Zappez à la rubrique Plans et Astuces de ce numéro ! Vous y trouverez les plans intégraux ainsi qu'une aide de jeu complète pour venir à bout d'Alex Kidd.

D'autre part, j'ai été assez surpris de constater que quelques SOS publiés les mois précédents, notamment ceux du n° 7, sont restés sans réponse. En fin de page, vous trouverez un petit rappel de ces questions.

Signalons au passage la remarquable prestation de Patrice qui obtient le Player d'Or du sauveur du mois. A ce titre, je suis fier de lui annoncer qu'il gagne un abonnement d'un an à « Player Ouane ». Il se propose de répondre à tous les SOS se rapportant aux jeux suivants : Metal Gear, Zelda I, Salomon's Keys, Megaman, Ghost'n'Goblins et Top-Gun ; le tout sur votre Nintendo. Appelez-le au 83 42 02 06 (précédé du 16 si vous appelez de Paris ou de sa région).

LORD OF THE SWORD (Master System)
La bête noire des joueurs de Lord of the Sword : le secret du fameux 3e objet. Il nous est dévoilé par Vincent. Sa réponse est malheureusement démesurément longue, donc envoyez-lui une bafouille afin d'obtenir la solution écrite. Vincent Llebart, 267, av. du Général-Leclerc, 94700 MAISONS-ALFORT.
En ce qui concerne l'entrée dans le château, il faut d'abord finir le jeu pour se faire couronner roi.

ROBOCOP (NES)
Gaby nous révèle comment délivrer le maire. Lorsque son ravisseur s'arrête, le maire se baisse. Profitez-en pour ajuster votre tir et vous débarasser du mécréant.

GOLVELIUS (NES)
Pour se procurer les bottes de lévitation, il est indispensable de posséder le miroir. Celui-ci est situé dans la forêt d'Haidi, près des taupes roses. Là, il vous faut tirer sur un des rochers et une caverne apparaîtra. Les bottes, quant à elles, se trouvent dans cette même forêt, près des fantômes et des chevaliers blancs.

S.O.S

LODE RUNNER (CoreGrafx)
Il semble impossible à Pelathes de venir à bout du problème de logique posé au tableau 56. Qui serait en mesure de lui dire comment atteindre le trésor situé dans le jambage du M du décor. Le mot de passe du niveau est 1952 8438 7504 6488.

AFTERBURNER (Master System)
Le Sega-Maniac Fou n'a plus les nerfs qui lâchent, il est carrément au bord du suicide ! Il parvient à éviter les missiles ennemis en penchant son F-14 à droite ou à gauche, mais seulement jusqu'au 11e niveau. A partir du 12e, sa tactique n'est plus adaptée au nouveau mode d'attaque.
Je compte sur Jérôme qui, lui, se heurte au niveau 18, pour répondre au dramatique SOS précédent.

ELECTROCOP (Lynx)
Charles désespère de ne pas trouver la fille du président. J'espère que l'un de vous saura lui venir en aide.

NEUTOPIA (CoreGrafx)
Après avoir visité les deux premiers mondes sans trop de problèmes, Alex est bloqué devant le second labyrinthe du troisième monde. L'accès lui est interdit par une fosse décorée de trois têtes de chimère.

GOONIES II (NES)
Serait-ce encore un labyrinthe sans fin auquel se heurte Joel ? Qui serait en mesure de lui apporter une réponse. Petite précision, il sagit du 11e niveau.

GHOULS'N'GHOSTS (Megadrive)
Gregory, en joueur averti qu'il est, possède le pouvoir que lui a remis la déesse. Pourtant, malgré ce pouvoir et l'armure magique, il ne parvient pas à ouvrir la boîte qui lui permettrait de rencontrer Loki.

R TYPE (Master System)
Au septième niveau, le monstre « Buronku » pose des problèmes à Franck qui n'arrive pas à en venir à bout.

FIRE & FORGET II (Master System)
Encore un SOS de Franck : au niveau 3, il n'arrive pas à pulvériser le Blindé Radar.

ULTIMA IV (Master System)
Dans cette grande quête, vous êtes nombreux à errer, sans pour autant trouver le sanctuaire de la spiritualité. Qui pourrait transmettre son savoir et son expérience afin de surmonter le problème ?

ESWAT (Megadrive)
La chenille du 6e niveau empêche Erwan de progresser. Qui peut lui indiquer une technique de combat ?
Le problème de Bruno est le monstre de fin de niveau 4, la machine du savant fou.

JESTER'S QUEST (Game Boy)
Dans sa bafouille, Nikola nous explique que « l'ennemi qui saute », celui que l'on rencontre juste après le bélier, lui oppose trop de résistance. Comme pour le SOS précédent, c'est encore une technique de combat qui est demandée.

WONDER BOY I (Master System)
Dès le premier tableau, Cyril se retrouve confronté à un problème qui, à mon avis, doit être très gênant pour la suite de l'aventure : il ne parvient pas à sauter assez haut pour attraper les fruits permettant de régénérer son énergie.

FAXANADU (NES)
Las de méditer sur la réponse à son problème, Julien aimerait savoir comment accéder au 4e village à partir du 3e palais.

SPELLCASTER (Master System)
Jean-Christophe est bloqué au Mont Hinokami, la région volcanique. Après avoir vaincu le monstre à la langue électrique, le robot pulvérise son personnage.
Jérôme, quant à lui, a beau menacer la cartouche de son phaser, mais elle ne cède pas. Donnez-lui une astuce qui lui permette de continuer. Il est bloqué dans le temple où se trouve le vaisseau spatial.

TETRIS (Game Boy)
Un bruit est parvenu aux oreilles de « Fidèle Lecteur ». Quelqu'un serait-il en mesure de confirmer l'existence de tableaux secrets, et auquel cas en expliquer l'accès ?

ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD (Master System)
Qui pourrait situer avec précision l'emplacement de la carte dans le château ?
Le problème de Stéphane est tout autre. Où peut-il trouver le ticket d'entrée pour la salle de jeux ?

DOUBLE DRAGON (Master System)
Durant la progression dans le quatrième tableau, Thibaut se fait refaire le portrait par les énormes blacks. Qui peut lui indiquer une technique de combat efficace ?

DEAD ANGLE (Master System)
Que peut-on faire pour venir à bout du lanceur de grenades de l'avant-dernier tableau ?

RASTAN (Master System)
Ben a semble-t-il bien progressé dans ce jeu, mais il doit certainement être très frustré de ne pas pouvoir vaincre l'avant-dernier monstre. Il sagit de celui dont le cou se balance de gauche à droite.

SALOMON'S KEY (NES)
Pour la deuxième fois Salomon's Key est à l'honneur. Alexandre se retrouve bloqué au niveau 5.

PSYCNOFOX (Master System)
Notre ami Zxwy (ou quelque chose comme ça) fait appel à la solidarité inter-sega-accrocs. Il faudrait que l'un de vous lui explique comment venir à bout du boss du niveau 5-3.

GHOST BUSTERS (Master System)
C'est encore Kwuqstz qui se heurte à la puissance de Gorza. Lui manque-t-il un objet particulier ?

MEGAMAN (NES)
Décidemment, les monstres de Megaman posent pas mal de problèmes. Quel personnage doit-on sélectionner pour vaincre Flash-man et le vaisseau rose du Docteur Wily ?

BATMAN (NES)
Que faire lorsque vous vous retrouvez confronté au Joker ? Voilà une question qui revient assez souvent...

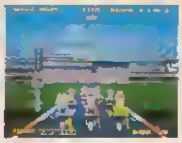
PHANTASY STAR (Megadrive)
Après de multiples essais qui se sont tous soldés par un échec, Olivier lance une bouteille à la mer afin qu'on réponde à son problème. Comment parvenir à vaincre Neffirst ?

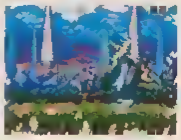
ZILLON II (Master System)
Benoît se décourage à force de perdre systématiquement devant le monstre de fin de 6e niveau. Y a-t-il une astuce particulière ?

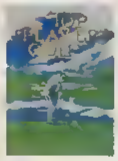
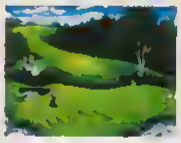
CLOUD MASTER (Master System)
Toujours pas de réponse concernant la question d'il y a deux mois. Je vais donc finir par croire qu'aucun d'entre vous n'est parvenu à passer le niveau 4 !

Y'S (Master System)
L'épée Créria est toujours portée manquante, je commence à croire que vous êtes des petits joueurs. C'est d'autant plus gênant que cette arme est indispensable pour vaincre le monstre de fin.
Où est votre galanterie, messieurs ? Vous avez pourtant été nombreux à venir au secours de Christine pour son SOS concernant Batman ! Comment se fait-il que Stephanie n'ait pas encore trouvé son sauveur ?

COBRA TRIANGLE (NES)
Pas encore de technique de combat pour le monstre marin ?
Vous avez un mois pour remédier à toutes ces questions. Quoi qu'il en soit, soyez nombreux à nous écrire, quel que soit votre problème.





N'hésitons pas à le dire, ...
elle est tout simplement parfaite

"Cette machine d'arcade
dans un boîtier de console
est, de très loin,
ce qui se fait de mieux
dans le genre..."

TILT

"Mieux que la Neo Geo,
j'y crois pas..."

JOYSTICK

SNK

IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR
GUILLEMOT INTERNATIONAL
TEL : 99.08.90.88 FAX : 99.08.94.17 TELEX : 740571

Vds console CBS + 1 jeu + 2 manettes pour 300 F (tres bon état), jeux MEGADRIVE (James Buster Douglas Knock Out Boxing) pour 250 F Appelez au 45 73 05 59

Vds cartouches de jeux NES Zelda I et Metal Gear (300 F piece), Ice Hockey (190 F), Wrestelamanie (380 F) Contactez Michel Varroni, Le Clos, 267, rue des pres, 73400 UGINE Tél 79 37 23 64 de lundi à vendredi apres 19 h 30

Vds Console NINTENDO française encore garantie 10 mois, avec prise peritel, adaptateur français zapper, manettes et 3 jeux Super Mario I, Duck Hunter, Castel vanaia I (etat tres neuf) Cedee a 1 700 F contactez Johnny au 64 68 85 75 apres 15 h

Echange jeux MEGADRIVE Alexandre au 45 37 11 04.

Vds jeux pour la NES Trojan (175 F), Robocop (250 F) et achète Rygar pour 200 F maximum, Téléphonez au 40 34 07 39 après 19 h et demandez David Possibilité d'expedition par colis

Vds pour MEGADRIVE, Golden Axe et Forgotten World Contactez Dominique Guillaume, 43 groupe Eisenhower 51100 REIMS 26 08 11 73

Jeux NINTENDO à vendre Top Gun, Zelda I (300 F piece), Ikari Warriors Exite bibe To the Earth (275 F pièce) Volley Ball, Robot Warriors, Goonies II (250 F pièce) Pour Game Boy Nemesis (170 F), Golf (220 F) Contactez Alexandre de 17 h à 20 h tous les jours au 46 35 02 93

Recherche jeux pour la CORE GRAFX à 1 000 FB Vds jeux NINTENDO Salamander + Gradius + Super Mario Bros + Simon's Quest 4 500 FB André Nowak, 202, rue Marie-Christine 1020 Bruxelles Tél 02/427 21 33

Urgent ! SEGA MASTER SYSTEM + 2 paddles + control stick + 2 jeux (Hang-On et Wonderboy II) Le tout pour 590 F au lieu de 1 100 F Vds aussi plusieurs jeux pour la 8 bits de 150 a 220 F dont Castle of Illusion (250 F) Tout est fourni avec emballage d origine Tel 56 08 69 17 après 18 h 30, demandez Thomas

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 1 control stick + 1 paddle + Hang-On, Double Dragon, Out Run Battle Out Run, Black Belt, Thunder Blade et Alex Kidd III Le tout vendu 1 500 F Téléphonez après 17 h au 57 74 77 83

Vds NEC CORE GRAFX + 9 jeux dont Chase H Q, Heavy Unit, F1 Circus achetée en oct 90 Prix 2 800 F Vds Amstrad 6128 couleur + 40 jeux environ originaux + 3 manettes + phaser + meuble informatique (oct. 89) Prix 3 200 F Contactez Thomas après 18 h au 59 48 85 06

Vds pour NINTENDO Dragonball + boite + notice à 150 F Deutsch Olivier 62 56 08 81 apres 19 h

Achète jeux pour NEC CORE GRAFX (Shinobi, PC Kid, Formation Soccer etc.) pour 150 F maximum (1) 69 40 80 55 et demandez Zo

Urgent vends AMSTRAD CPC 464 + 2 manettes + moniteur couleur + nom breux jeux Valeur d'origine + 3 000 F vendu 1 200 F Demandez Yacine au 48 25 64 82 après 20 h

Mordu de SEGA ! Vds SEGA MASTER SYSTEM + phaser + 8 jeux dont Woderboy III Le tout en très bon etat 2 500 F a débattre Possibilite de ventes separées (avec boîtes d origine), Frederic au 48 44 46 16

Vds, echange, achete jeux NINTENDO a bas prix Lo Schiavo Laurent, St Genies Bellevue, 6 chemin de Masseblau, 31180 Castelmaurou Tél avant 21 h au 61 74 07 62.

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 2 manettes + pistolet + lunettes 3D + 14 jeux (bon état) à debattre Achete MEGADRIVE + 3 ou 4 jeux Faites une offre Germain Aunidas, 74, rue du Coudray 95740 Frépillon 39 95 72 63

A vendre pour 250 F piece Golden Axe Forgotten World, Monaco GP et Alex Kidd sur MEGADRIVE. Tél 64 02 27 09 en soiree

Cherche pour GAME BOY Turtle Ninja, Batman ou tout autre jeu d'arcade 130 F ou lieu de 245 F Mickaël au 41 50 56 76

Cherche Life Force sur NINTENDO à échanger contre, au choix, Bad Racer, Gradius ou Trojan Philippe Pat, 4 allée André Gide, 93330 Neuilly / Meme 43 08 62 42 les mercredis, samedis et dimanches à partir de 13 h

Vds ou achange jeux pour la MASTER SYSTEM Shinobi (200 F), Afterburner (150 F), Ghost House (100 F) Contactez Mickael au 70 46 23 70 aux heures des repas

Vds NEC CORE GRAFX + 2 jeux + cables NI FI 1 220 F, adaptateur MASTER SYSTEM / MEGADRIVE 300 F. Tél 98 33 67 34 (St Brieuc)

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 10 SUPER JEUX + rapid fire Possibilité d'échange contre la GAME GEAR Tous au téléphone I Nicolas Leclercq 20, route des Hutins Vetraz-Monthoux, 74100 Annemasse Tél 30 37 57 95

Vds jeux NINTENDO Kung Fu, Metroid Goonies II, Bad Racer, Urban Champion (250 F piece ou 1 000 F le lot) Appelez Alexandre au 42 27 26 46 tous les jours de 17 h a 20 h

Vds ou échange contre NEC SUPER GRAFX + 500 F console LYNX (encore sous garantie) + cable Comlynx + adaptateur + 4 jeux (BMX, Surf, Skateboard, Footbag) le tout 1 000 F, emballage et port compris Jean François Bigourdan, 162, rue de Turly, 18800 Bourges Tél 48 70 99 45.

Vds jeux NINTENDO Robocop (360 F), Alpha Mission (160 F) Ghost'n'Goblins (270 F), World Wrestling (330 F) Valeur reelle 1 505 F, cadé à 1 120 F Appelez lundi, jeudi et vendredi de 17 h 15 à 19 h 45 au 42 45 98 91 et demandez Julien

Cherche adaptateur japonais pour NINTENDO Echange Bionic Commando contre Faxanadu ou Bayou Billy Puech Sylvain, St André, 81250 Alban 63 55 68 80

Vds SEGA MASTER SYSTEM + control stick + 13 jeux Valeur 4 375 F vendu 2 500 F Jean Robert, tél 35 24 29 03

Console NINTENDO vendue 1 000 F avec 4 jeux (Punch Out, Robocop, Gradius, Bubble Bobble), ou echangée contre une Sega Master System + 2 jeux minimum Tel 61 57 37 08

Possesseur d'une NINTENDO echange Robowarrior contre Dragonball Life force ou Super Mario II De preference sur Bordeaux Julien Rouche Lestonnat, Place Andre Meunnier, 33800 Bordeaux Tél 56 92 82 11

Vds SEGA MASTER SYSTEM + CONTROL PAD Speedking + 5 jeux (Operation Wolf, Altered Beast, Miracle Warriors, Golden Axe, Hang-On Valeur 2 200 F cede 1 000 F Achetée en juillet 90 Tel 69 42 09 25, demandez Stéphane

Vds 9 jeux SEGA pour 1 470 F ou separément de 40 F a 240 F Contactez Franck au 98 56 04 72 après 17 h

Vds cartouche SEGA MASTER SYSTEM + differents jeux a partir de 80 F Liste dis ponible aupres de Cyrille Amangier, Natio nale 516, 69780 St Pierre de Chandieu, ou appelez au 78 40 31 59 après 16 h

Echange 2 jeux GAME BOY (Zolds, Golf) contre Baseball, Nemisis, Mickey Mouse Faites moi aventuellemem parvenir vos titres de jeux avec adresse Stéphane Nerpson, 12, allée du Maine, 36130 Echirolles

Vds SEGA MASTER SYSTEM + Rapid Fire + 3 jeux, le tout sacrifié a 600 F jeux GAME BOY pour 100 F Je recherche une NIN TENDO d'occasion Appelez au 46 26 48 36

Vds MEGADRIVE japonaise neuve + 2 manettes + cable peritel + 4 jeux Alex Kidd, Revenge of the Shinobi, Final Blow DJ Boy Prix 1 490 F GAME BOY (achetée le 2/01/91 + 2 jeux + cable + casque eu prix de 500 F Richard au 69 86 94 79

Echange Pro Wrestling contre Castelvania sur NINTENDO Appelez Ben au 93 58 25 86 après 19 h

Vds jeux SEGA MASTER SYSTEM After Burner, Rastan, Spece Harrier, Black Belt, Shinobi 200 F (Notices et boites comprises) Guillaume Pasquier, 5, chemin des côtes, 38360 Sassenage Tél 76 27 14 60

Echange separément ou en lot 3 jeux SEGA MASTER SYSTEM Altered Beast, Golden Axe contre Ultima IV, Wonder Boy II, Psycho Fox Demandez Guillaume au 22 78 20 68 apres 19 h

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 4 jeux (Cloud Master Quartet, Captain Silver, Hang-On) ou échange contre NEC + 1 jeu Prix 1 600 F Yvan Maillard, 4, square Jean Giono, 31170 Tournefeuille Tél 61 30 15 59

Vds NINTENDO de 90 + 2 manettes + 14 jeux dont ZELDA 1 et 2, Double Dragon II, Tortues Ninja, Simon's Quest, Silent Service Le tout en très bon état sacrifié à 3 000 F (valeur réelle 6 600 F Stéphane (1) 48 59 05 81

Affaire à saisir ! Vds SUPERGRAFX + jeux Ghouls and Ghost Grandzort Battle Ace, Blue Blink, Super Star Soldier Mr Heli Jacky Chan, encore 6 mois sous garantie 2 800 F (cause NEO GEO) Tel 56 30 27 03

Vds 2 joysticks de luxe « Maverick 1 » (Compatible ATARI, SEGA, AMSTRAD, MSX) 250 F Vds ou échange jeux MEGA-DRIVE dont Populous, Mystic Defender, Truxton Contactez William au 50 44 75 83, le week end en periode scolaire

Venta ou échange de cartouches NIN-TENDO Section Z, Wrecking Crew, Bat man, Tortues Ninja, Mario 1 etc pour environ 250 F piece Tel tous les jours au 97 41 32 64

Echange jeux NINTENDO (Dragon Ball Fester's Quest Mario II, Urban Champion, Goonies II) Appelez Mathieu au 45 65 30 01 apres 16 h 30

Achète MEGADRIVE + 2e manette Vds CPC 6128 + joystick + 10 D7 vierges + manuel + magazines au prix de 2 500 F Tél. 94 54 56 02.

Vds jeux Nintendo Tiger Heli, Lolo (250 F pièce), Section Z, Fester's Quest, Air Wolf, Rush'n Attack, Faxanadu (260 F pièce), T M H T Bayou Billy (290 F piece) Bionic Commando (330 F) Contactez Sylvain au 78 30 02 87 (mercredi et jeudi de 14 h à 17 h)

Vds NINTENDO + 2 manettes + 4 jeux (Double Dragon II Zelda 2, Wizards and Warriors, Life Force) le tout 1 500 F Tel 61 40 54 33,

Jeux pour SEGA MASTER SYSTEM à vendre Shinobi (130 F) Vigilente (100 F) Achète jusqu à 150 F Space Harrier, Rastan ou R Type Tel 34 23 43 22 de 14 h a 17 h

Echange jeux NEC Doramon, Ninja Spirit, Motorbike et Atomic Robot Kid contre autres jeux. Faites des propositions aupres de Vincent au 43 74 22 62 après 18 h

Vds Jeux NINTENDO de 30 % a 50 % du prix d'achat Appelez Jean Michel au 96 44 32 44

Vds NINTENDO + 2 manettes + 9 jeux français Megaman 2, Spy vs Spy, Maître Chu, Zelda 1 SMB 1 Castelvania 1 et 2 Dragonball... + adaptateur NTDEC + Mario 3 Prix Reel 5 000 F cedé a 2 500 F Ludovic au 68 85 25 56

A vendre d urgence SEGA MASTER SYSTEM garantie 9 mois Prix 590 F + Ram pege (100 F) et Altered Beast (150 F) Appelez Yann au 59 97 69 90 de 17 h 30 à 20 h 30

Vds ou echange jeux NINTENDO Zelda 1 et 2, Robocop, Lifeforce, SMB 2, Castelvania Metroid (250 F piece) Donkey Kong 3, Tennis, Ghost and Goblins (100 F piece) Contactez Gaël de 17 h à 21 h au 57 49 50 75

Vds SEGA MASTER SYSTEM (sans emballage) + 9 jeux (Out Run, R Type Wonderboy 2, Bomber Raid) Prix 1 700 F Appelez Cyril au 37 51 69 73.

Jeux SEGA MASTER SYSTEM à vendre World Soccer à 100 F, Lord of the Sword pour 130 F Olivier au 76 98 46 76 après 16 h sauf le week end

ALLIANCE LOISIRS

Le temple des jeux vidéo

Vous présente toute sa gamme de consoles et de jeux

251, bd Raspail – 75014 Paris
Tél. (16-1) 43.21.54.45
Magasins ouverts du lundi au samedi de 10 h à 19 h

UN PRINTEMPS FOU !!

Plus de 20 modèles de consoles, 1000 cartouches en stock permanent !

COMMANDEZ PAR MINITEL SUR 3615 CODE VS

CONSOLES

INCROYABLE pour GAME BOY WIDE BOY (loupe + support) 199 F

GAME BOY 490 F

MEGADRIVE 990 F Japonaise

NEC TURBO EXPRESS 2290 F

LYNX + 4 JEUX 990 F

SUPER GRAPHIX 1.490 F

GAME GEAR 990 F

COMPILS

1. Rambo 3 + Tetris + Columns + Alex Kidd 790 F
2. Alex Kidd + Columns + Shinobi 650 F
3. Super Shinobi + Golden Axe + After Burner II 650 F

NOUVEAUTES

Rainbow Island	400 F
Shadow Dancer	300 F
Strider	390 F
Dynamite Duke	345 F

ACCESSOIRES

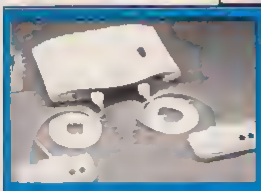
Boîte de rangement (80) avec fermeture à clé	49
Tapis de souris	29
Lecteur externe Amiga Flash ST	590
Extension mémoire Amiga 500 + horloge	390
Souris ST Amiga	149

Garantie totale 2 ans

NINTENDO

CONSOLE	390 F	GALAGA	220	ROBOT WARRIOR	340
ALPHA MISSION	320	GHOST'N GOBLINS	390	RUSH'N ATTACK	340
AIR WOLF	340	GRADIUS	390	SIMON'S QUEST	390
COBRA TRIANGLE	340	IKARI WARRIOR	340	SOLOMON'S KEY	320
CASTLE VANIA	340	ICE HOCKEY	390	SECTION Z	340
DRAGON BALL	340	LINK (ZELDA 2)	390	SOCCER	290
CONKEY KONG CLASSIC	390	LIFE FORCE	340	SUPER MARIO 2	340
FIGHTING GOLF	390	LEGEND OF ZELDA	390	TRACK & FIELD 2	390
		MAGAMAN	340	TIGER HELI	320
		RYGAR	340	WIZARTS & WARRIORS	340

INCROYABLE !! COMPIL 32 JEUX 690 F
COMPIL 42 JEUX 950 F



KLAX	390
NO EXIT	390
TENNIS CUP	390
OPERATION THUNDERBOLT	390
BATMAN	390
DOUBLE DRAGON	290
BARBARIAN II	390
FIRE AND FORGET II	390

AMSTRAD GX 4000 990 F

MEGADRIVE

Console Française + jeux + manette 1290 F
moniteur couleur 2990 F

AFTER BURNER 2	345	DYNAMITE DUKE	345	PHELIOS	345
ALTERED BEAST	345	EIS-WAT	345	RAMBO III	345
ALEX KID	390	FINAL BLOW BOXING	345	SPACE HARRIER II	345
BASKETBALL	345	FORGOTTEN WORLD	345	SHADOWS DANCER	390
BUDOKAN	450	GHOSTBUSTERS	345	STRIDER	390
COLUMNS	345	GHOULS AND GHOSTS	345	SUPER HANG ON MOTO	345
CURSE	345	GOLDEN AXE	345	SUPER MASTER GOLF	345
DARWIN 4081	345	HERZOG 2	249	SUPER MONACO GP	390
DJIBOY	345	HURRICANE 1943	390	SUPER SHINOBI	345
		KEN LAST BATTLE	390	TATSUJIN	345
		MOONWALKER	390	THUNDERFORCE II	345
		NEW ZEALAND STORY	345	TURBO OUT RUN	390
				WHIP RUSH	345
				WORLD CUP SOCCER	345
				ZOOM	345

Toutes les nouveautés en direct des USA/Japon

FABULEUX !! Manette STRIKER MEGADRIVE 299 F

NEO-GEO SNK

CONSOLE	3490 F
MAGICIAN LORD	1790 F
NINJA COMBAT	1990 F
BASEBALL STARS	1790 F
RADING HERO	1990 F
TOP PLAYER GOLF	1990 F
NAM 1975	1790 F

La console aux supers graphismes ! Location possible de tous les jeux et de la console ! Console + 1 jeu au choix 4 400 F

PC ENGINE

CORE GRAPH X		BLUE BLINK	290
+ 2 jeux	1290 F	CHASE HQ	290
CD ROM	2790 F	DEVIL CRUSH	390
CORE GRAPH X		DIE HARD	290
+ CD ROM	3790 F	DOWNLOAD	290
SUPER GRAPH X + 1 jeu	1290 F	DRAGON SPIRIT	390
BATMAN	290	F1 CIRCUS	290

F1 TRIPLE BATTLE	215	KLAX	290	PUZNIC	290	SPACE INVADER	290
FORMATION FOOTBALL	290	LEGENDARY AXE	290	POWER DRIFT	290	SPLATTER HOUSE	290
GALAGA 88	290	MR HELI	450	POWER LEAGUE BASEBALL	290	SUPERSTAR SOLDIER	290
GONOLA SPEED	215	NAXAT OPEN GOLF	290	RADIO LEPUS SPECIAL	390	SUPER VOLLEYBALL	290
GUNHED	290	NEW ZEALAND STORY	290	RASTAN SAGA 2	390	TIGER ROAD	390
HEAVY UNIT	290	NINJA SPIRIT	290	ROAD RUNNER	290	VIGILANTE	290
HELL EXPLORER	290	NINJA WARRIOR	390	SHINOBI	290	WORLD BEACH VOLLEY	290
HONEY IN THE SKY II	290	OPERATION WOLF	390	SHOW MOMOTARO	390	WORLD COURT TENNIS	290
IMAGE FIGHT	290	P 47	290	SIDE ARMS	290	W-RING	290
KING OF SWORD II	290	PC KID	290	SPACE HARRIER	290	XEWOUS	390

GAMEBOY

CONSOLE	490 F
ALLEYWAY	180
BASE BALL	195
BLOODIA	195
BOXING	220
BUBBLE GHOST	220
CHESS	220
DOUBLE DRAGON	220
HYPER LOAD RUNNER	220
LOCK N CHASE	195
MICKEY MOUSE	220
NAVY BLUE	220
PINBALL	220
POPEYE	195
RENJU	160
SOCCER BOY	220
SOLAR STRIKER	160
SPACE INVADERS	220
SUPER MARIOLAND	190
SUPER MONACO GP	220
TENNIS	220
TETRIS	190
VOLLEYBALL	220
WONDER BOY	220
WORLD BOWLING	220

EXCLUSIF ! SACOCHE GAME BOY 169 F

REPRISE ANCIENNES CONSOLES ATARI, MATTEL, COLECO, VECTREX*
* Pour tout achat minimum de 2000 F

DISQUETTES 3"1/2 DF DD
par 10 : 2,90 F l'unité
par 100 : 2,80 F l'unité*

* Port 50 F

LYNX

CONSOLE	1190 F
GAUNTLET	220
CALIFORNIA GAMES	290
GATES OF ZENDOCON	290
BLUE LIGHTING	290
ELECTRO COP	290
CHIPS CHALLENGE	290

Livraison sous 24 h en Colissimo Express

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage (Jeux 30 F, Consoles 50 F)
* TOTAL à payer

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre ☐ CB
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30 F pour frais de remb.)

NOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
Tél

N° Carte Bleue Date d'expiration ... / ..
Signature :

PONE 8

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser uniquement à :

ALLIANCE VPC
BP 105
75749 PARIS CEDEX 15

HI-TECH

Parlez-vou

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les consoles sans jamais oser le demander...

Le succès des consoles tient, en partie, à leur grande simplicité d'utilisation. On branche la machine sur le secteur, on introduit une cartouche et on entre immédiatement dans l'univers magique des jeux vidéo. Mais les consoles sont de plus en plus nombreuses et surtout de plus en plus sophistiquées ! Pour les comparer, les professionnels et les amateurs éclairés utilisent un langage de plus en plus technique. Pour mieux vous y retrouver, *Player One* fait le point.

DES MICROPROCESSEURS DOPES !

A tout seigneur tout honneur, on commence par les microprocesseurs. Le microprocesseur est le véritable chef d'orchestre d'une console : c'est cette puce électronique qui dirige et coordonne les autres composants. Il va puiser les informations dans la cartouche, pour les distribuer aux composants concernés (processeur son, processeur vidéo...). Plus il est puissant, plus la console a de chances d'être performante. La puissance d'un microprocesseur dépend de deux paramètres : son nombre de bits, ainsi que la vitesse à laquelle il est cadencé.

Pour les consoles, il existe deux générations de microprocesseurs, les 8 bits et les 16 bits. Pour imager, on pourrait comparer cela à une autoroute : si cette autoroute comporte 16 voies, le nombre de voitures qui passeront en même temps sera deux fois plus élevé que si elle ne comporte que 8 voies ! C'est la même chose pour les processeurs : un 16 bits traite deux fois plus d'informations qu'un 8 bits. Les deux 8 bits les plus répandus sont le 6502 (qui équipe la NES, la Lynx et la PC Engine) et le Zilog Z80 (qui équipe la Master System, la GX 4000 et qui est présent sur la Megadrive et la Neo Geo). Pour les 16 bits, le Motorola 68000 règne en maître : on le retrouve sur les deux seules consoles 16 bits vendues en France, la Megadrive et la Neo Geo (petite précision, le 68000 est un 16/32 bits, son architecture interne est en 32 bits mais il communique avec les autres composants en 16 bits !). Seule exception dans ce groupe, la Super Famicom (qui n'est disponible qu'au Japon), elle, utilise le 65c816 (version 16 bits du 6502).

La fréquence qui cadence le microprocesseur est aussi très importante. Calculée en mégahertz, cette fréquence imprime le rythme auquel les données voyagent dans les circuits. Là aussi, plus la fréquence est élevée, plus la console sera performante. Si les portables, comme la Game Boy et son écran à cristaux liquides n'ont pas besoin d'une fréquence élevée, une bonne console se doit d'être fréquencée dans les 7 MHz (c'est le cas de la PC Engine et de la Megadrive). Mais il faut noter que cela dépend également de l'environnement : la Super Famicom, qui n'est pas fréquencée à plus de 3,8 MHz, est pourtant largement plus à l'aise que la Megadrive... Et cela grâce à de puissants coprocesseurs.

DES COPROCESSEURS... COOPERATIFS !

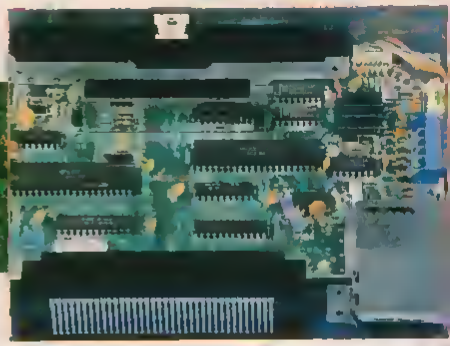
Tout le secret des consoles tient à cela ! Les coprocesseurs sont des puces électroniques qui assistent le microprocesseur et le déchargent des tâches les plus ingrates, comme les scrollings [1], la gestion des sprites [2] ou les effets sonores. Pour exemple, le 65c816 de la Super Famicom est aidé de 5 coprocesseurs spécifiques qui se chargent non

NOTES ■■ 1- Scrolling [illegible]

■■ 2- Sprite [illegible]

AU TAC

s console ?



2

seulement de gérer plusieurs niveaux de scrollings et d'animer jusqu'à 128 sprites, mais aussi de s'occuper d'animations plus complexes comme la rotation de l'écran ou l'agrandissement. On appelle ces effets « **scroll hard** », « **zoom hard** » et « **rotatioo hard** » ; les concepteurs de jeu n'ont plus besoin de les programmer : il leur suffit de faire appel à celui des coprocesseurs qui s'en chargera pour eux. C'est ainsi que la Super Famicom obtient des animations surprenantes !

DES MEMOIRES... D'ELEPHANT ?

Processeurs, coprocesseurs, c'est bien beau cette puissance de calcul, mais il faut qu'il y ait des données à... calculer ! Tous ces circuits ne parlent qu'un seul language : le **binaire** (des codes formés uniquemeot de 0 et de 1). Un jeu n'est fait que de centaines de milliers de 0 et de 1 qui, par groupe de huit, forment des codes que seuls les composants électroniques sont capables de déchiffrer (c'est comme si on n'utilisait que des 0 et des 1, pour ce parler !). C'est bien évidemment dans les cartouches que l'on va stocker tous ces codes. On utilise pour cela les EPROM, des mémoires ineffaçables. Une fois sur EPROM, le jeu est définitivement figé.

Mais il existe aussi un autre type de mémoire, les RAM. La RAM (Random Access Memory, mémoire à accès aléatoire) est une mémoire modifiable et effaçable à volonté, qui sert au microprocesseur à mettre certaines informations de côté peodant le déroulement du jeu. C'est dans cette mémoire, par exemple, que le microprocesseur stocke votre score et l'augmente au fur et à mesure que vous marquez des points. Cette mémoire n'est pas très élevée sur console car beaucoup moins utile qu'en informatique. La taille moyenne d'une RAM de console est d'environ 32 Ko (soit trente-deux mille 0 et 1) pour la génération des 16 bits.

N'OUBLIEZ PAS LE GUIDE !

Pour récapituler, suivons le chemin d'une donnée. Les codes binaires quittent, sur ordre, l'EPROM pour atterrir dans le microprocesseur Selon la signification de ce code, le microprocesseur l'envoie vers le coprocesseur adéquat qui, toujours selon sa nature, va l'utiliser pour faire de la musique ou pour afficher l'image à l'écran, pendant que d'autres codes resteront eo stationnement temporaire dans la RAM. En cas de Reset ou d'extinction de la console, tous les codes présents dans la machine sont effacés. Seuls subsistent les codes stockés à tout jamais dans les EPROM (la cartouche, si vous avez bien suivi !). Voilà, vous savez tout ! ■

Prof Crevette

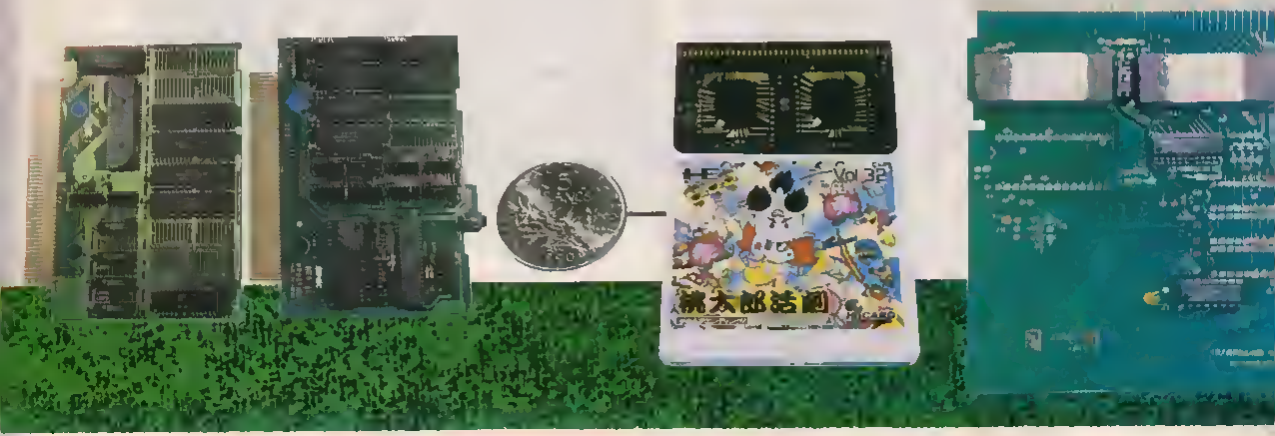
1- La Neo Geo à cœur ouvert !

2- La NES livre ses secrets

3- Une cartouche Neo Geo impressionnant !

- Une cartouche NES

- Une cartouche PC Engine, chef-d'œuvre de miniaturisation



L'ARCADE DEPASSE L

Salut à tous les habitués des salles obscures. Après deux mois d'absence, revoici la meilleure rubrique arcade de ce côté-ci de la galaxie. Ne loupez pas ces trois jeux : ce sont « comme d'hab » les meilleurs crus du moment.

BLOOD BROS.

de TAD

Après Cabal et Toki, Tad nous propose une histoire d'amitié entre un Indien et un cow-boy. Le scénario : nos deux héros doivent retrouver un hors-la-loi et son magot. Le système de jeu est simple, c'est celui de Cabal : dans un écran fixe, nos deux personnages sont au premier plan et canardent ennemis et décors. Un bouton sert à tirer, un autre à envoyer des bâtons de dynamite et le troisième fait faire une roulade au personnage. Les graphismes sont plus beaux, les musiques plus jolies que dans Cabal, et surtout, l'humour est omniprésent. C'est simple : lorsque l'on détruit une maison, on ne sait pas si elle abrite un ennemi ou un gag ! Alors si, comme Lucky Luke, vous voulez tirer plus vite que votre ombre, vous savez où vous rendre.

SPACEGUN

de TAITO

Après les Operation Wolf et autres Thunderbolt, voici le dernier jeu de mitraillette de chez Taito. Changement de décor : une base spatiale est envahie par des extraterrestres. Vous êtes équipé du dernier cri en matière d'armement. Vous obtenez des armes spéciales en faisant glisser le dessous de la mitraillette vers l'arrière. Mais ça ne vous empêche pas de vous servir de vos poings ! Nouveauté : une pédale permet de reculer lorsqu'un ennemi vous colle de trop. Comme toujours dans ce style de jeu, vous avez un quota d'otages à délivrer. Côté graphismes et sons, c'est bien, quoique monotone On passe de l'exploration de la base à celle du satellite et inversement.

2

3

■ ■ Dernièrement se tenait l'***Amusexpo*** (le salon des bornes d'arcade) dont voici les meilleurs jeux . auteurs de Out Run Déjà sortis ***Double Dragon III*** de Technos et ***Thunder & Lightning***, un cass suite de Ninja Spirit et ***Ghouls'n'Goblins*** troisième du nom sont enfin disponibles.

LES BORNES

Ceci est compensé par l'action endiablée. Un conseil : à la fin du jeu, ne détruisez pas le tableau de bord du vaisseau spatial, car celui-ci explose et vous avec (en plus, vous ratez le générique de fin !). Allez, maintenant la chasse aux Aliens est ouverte.

5

de CAPCOM

4

Avant tout, je dois dire que je ne suis pas vraiment porté sur les suites. Mais quand c'est Capcom qui nous les sort, c'est toujours synonyme de qualité(*cf* **1941** et **Ghouls'n'Ghosts**). En ce qui concerne Street Fighter II, la première chose visible, c'est l'attroupement autour du jeu ! Je m'approche et là, c'est le choc : graphismes fabuleux (voir photos) et son d'enfer (surtout les digits vocales). J'attends mon tour... Enfin c'est à moi. Fébrilement, j'enfourne ma pièce... Deuxième choc : une manette, six boutons (coups de pied ou de poing, faibles, moyens ou puissants) et choix parmi huit persos. Oui, vous avez bien lu ! **Huit persos.** Il faut donc en sélectionner un et défaire les sept autres, par matches aller et retour, avec une belle en cas d'égalité.

vous frapper (en plus, il peut cracher du feu). Vous retrouvez aussi Ken et Ryu pratiquant la force de Kameame.

Une fois ces sept ennemis défaits, vous avez encore droit à quatre adversaires supplémentaires plus puissants. L'intêret du jeu est que vous pouvez

6

Bien sûr, chacun d'eux a des pouvoirs bien spécifiques que l'on obtient en conjuguant mouvements de manettes et pressions de boutons. Ces pouvoirs sont franchement impressionants : le concurrent brésilien, un homme animal ressemblant à Hulk, envoie des décharges électriques et suce même le sang de ses adversaires. Le mage hindou se prend pour **Red Richards des Quatre Fantastiques** et allonge ses membres pour changer à tout momment de personnage. Je vous conseille de prendre le Brésilien pour les premiers adversaires et de changer pour le dernier, un Thailandais particulièrement infernal. En conclusion, il faut noter que le générique de fin est différent suivant le personnage et qu'il est plus long lorsqu'on termine en un crédit. Vous l'avez compris **Street Fighter II** n'est pas pour les petits joueurs ■

Wonder Fra

Ghost Hunter un jeu de mitraillette et ***Rad Mobile*** des e-brique renouvellant le genre. D'autre part ***Ken-Go***, la

1 Dans Blood Bros, on tire a vue

2 Des « streumons » impressionnants dans Space Gun !

3 Ca déchiquette dur !

4- Street Fighter II : remake de La Bel le et la Bete ?

5- J voudrais pas être le proprio !

6- Zangiev la brute a battu Blonka la bête

SPACE
LE CAP KENNE

Réjouissez-vous fidèles lecteurs ! Vous pouvez suivre les traces de Tintin, Gagarine et Armstrong ! Ino Ata, notre envoyé « spatial » au Space Camp, vous raconte son séjour dans l'antichambre de la navette spatiale !

Grâce au Space Camp de l'astronaute français Patrick Baudry, vous pouvez vous préparer dès maintenant à la conquête de l'Espace !

Le futur s'annonce résolument spatial : le jour où nos descendants domineront le système solaire est peut-être très proche et il serait bel et bien dommage de ne pas participer à cette conquête. Reconnaissez que vous aimeriez bien être à bord de la navette spatiale ! Imaginez-vous prenant votre petit déjeuner sur Mars, au clair de la Terre !

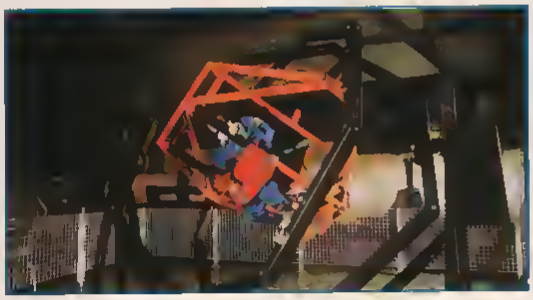
Dès maintenant, le commun des mortels peut découvrir les tests subis par les astronautes ; il suffit de venir au Space Camp de Patrick Baudry. Celui-ci, en effet, est à l'origine du premier Camp de l'Espace européen, un complexe de 5 000 ha situé près de Cannes. En l'ouvrant, P. Baudry avait pour ambition d'« éveiller les enfants aux choses de l'Espace ». Selon lui, « l'Espace est une valeur sûre, un secteur d'activités capable de faire progresser les autres secteurs ». Ambition louable, défi excitant ! Le camp a été réalisé par le groupe SARI-SEERI, responsable du quartier de La Défense. Il accueillera cette année 3 000 enfants qui viendront suivre le programme hebdomadaire d'entraînement. Nous l'avons découvert pour vous...

SANS PESANTEUR

Après avoir revêtu la combinaison des « Spatiens »(habitants du camp), bleue comme celle du capitaine Haddock dans *Objectif Lune*, on commence par s'initier aux joies de l'absence de pesanteur. A cheval sur une sorte de selle de vélo, le Spatien tremblant sera tiré en l'air grâce à un système de poulies, contrepoids et autres instruments, et se trouvera dans la situation d'un homme qui marche sur la Lune, c'est-à-dire que son poids lui semblera six fois inférieur à son poids « terrien ». Dans ces conditions, la moindre flexion vous propulse à plusieurs mètres de hauteur. On entame alors une partie de volley-ball spatial qui se déroule dans le noir avec, pour seuls repères, les marques fluorescentes apposées au sol ou aux murs. Impressionnant !

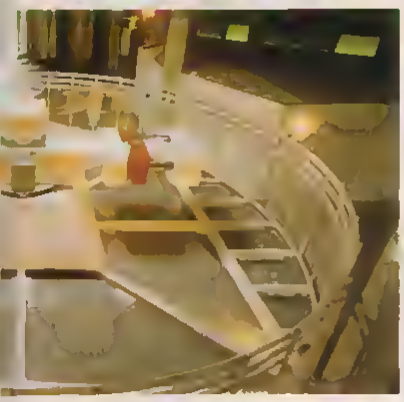
Mais ce n'est rien à côté du « **fauteuil 3 axes** ». Ligoté sur ce siège, le Spatien va découvrir pendant 2 minutes une désorientation totale. Le siège tourne dans tous les sens sur lui-même. Bref, vous connaîtrez les sensations éprouvées par un pilote qui tombe en vrille. Pire, il vous est demandé d'accomplir une mission dans ces conditions ! Vous devez exécuter plusieurs opérations avec une calculette fixée contre vous. Combien font 65 789 par 2,5 ? Dur d'y répondre la tête en bas, euh non ! en haut, à gauche, euh... enfin ça bouge un max ! L'autre partie de la mission consiste à écrire son nom sur un papier. Gros flip !... Les jambes flageolantes, les futurs pilotes sont conduits à la centrifugeuse, énorme appareil où l'on s'essaie aux sensations du décollage.

Parmi les autres ateliers où les Spatiens s'entraînent, nous avons noté le « siège rotatif », où l'on tourne les yeux bandés à l'intérieur d'une cage de verre. Terrible ! D'autres appareils complètent la prépa physique : le « **variateur de poids** », le « **siège balançoire** » et également le bassin d'entraînement pour décou-



■ ■ La sortie d'***Akira***, le DA-choc japonais d'Otomo, a été reportée au 8 mai... ■ ■ Il est encore temps de courir voir ***Miller's Crossing***, le dernier film des frères Coen (*Arizona Junior*) qui devrait combler les fans des *Incorruptibles*... ■ ■ En préparation à Hollywood : ***Robocop 3***, ***Terminator 2***, ***Hook*** (adaptation de *Peter Pan* par Spielberg), ***Alien 3*** (avec Sigourney Weaver),

CAMP
DY DE CANNES



2

vrir la microgravité... La deuxième phase terminée, c'est une équipe de Spatiens endurcis qui regagne son dortoir de la Cité des Etoiles. Ils sont prêts pour leur premier vol !

MISSION INTERSTELLAIRE

Elle se divise en plusieurs étapes. Tout d'abord, la marche lunaire où, revêtu d'un lourd scaphandre, les Spatiens découvrent une repro du sol lunaire. On n'est pas là pour chercher les Sélénites mais pour bosser ! Comble du réalisme, les pièces des modules à assembler sont en métal, donc d'un maniement pas vraiment aisé. Clou de votre balade lunaire, la sortie en MMU (Unité de Manoeuvre) qui consiste à assembler un module assis sur un siège commandé par des manettes placées aux accoudoirs. On se croirait presque à la place de Ripley dans *Aliens* !

Enfin, le moment vient de la simulation de vol de navette, épilogue de votre stage. Une équipe de Spatiens prend place dans la salle de commandes, style Kourou ou Houston, et le reste s'assoit dans un fac-similé de la navette. Chaque équipe doit travailler en complète coordination et suivre les informations de vol sur écran. Une seule erreur et c'est le crash ! La mission dure quatre heures et demie ! L'illusion audiovisuelle est quasi parfaite ! Lorsque vous avez réussi votre mission, vous recevez enfin le **diplôme du Space Camp**, bravo !

BILAN

Après cette visite, nous sommes convaincus que le Space Camp devrait enthousiasmer tous ceux que l'Espace fait rêver. Un second camp, en programme complémentaire de celui de Cannes, doit prochainement ouvrir ses portes près de Nancy. Notons cependant que les prix des séjours sont malheureusement très élevés. Souhaitons, comme l'espèrent les organisateurs, que l'avenir voie une multiplication des « **Classes de L'Espace** » (genre classes de neige, mais au camp), ou bien des prises en charge d'une partie des frais par des entreprises. Quoi qu'il en soit, ce genre de centre est promis à un bel avenir : les Américains ont déjà le leur en Alabama, tandis que Canadiens et Allemands pensent sérieusement à en installer... ■

Ionoshiro Athabasca

4

1- Le « fauteuil 3 axes » : dur d'être un héros !
2 La centrifugeuse
3- Volleyball spatial
4- Walking On The Moon... Ta, ta, ta...

MINI-INTERVIEW PATRICK BAUDRY

Patrick Baudry a pris le pseudonyme de prendre le temps de rencontrer [illegible]

[illegible]

Samedi ? Le mal de terre... [illegible]

[illegible]

Comment [illegible] ?

[illegible]

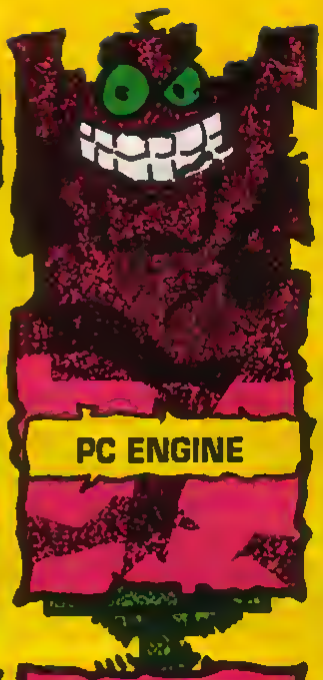
[illegible]

[illegible]

[illegible]

Evil Dead 3, ***Star Trek 6*** (de Nicholas Meyer, l'homme de *Star Trek 2*), ***La Belle et la Bête*** en DA, chez Disney, et ***Sindbad***, re-DA de John Landis (*Un Roi à New-York*) ! ■ ■ Enfin, il paraît que Kevin Costner a décidé de sortir ***Danse avec les Loups*** en vidéo, avec plus de 50 minutes absentes de la version ciné ! Yehay ! Le Grand Esprit est avec nous !

TOP 10



NES

1. DOUBLE DRAGON II
2. BATMAN
3. SUPER MARIO II
4. BAYOU BILLY
5. HERO TURTLES
6. THE ADVENTURE OF LINK
7. SUPER MARIO I
8. AIRWOLF
9. MEGA MAN II
10. ROBOCOP

Le Top 10 Nes est établi avec la collaboration de Nintendo France

MASTER SYSTEM

1. MICKEY MOUSE
2. INDIANA JONES
3. DOUBLE DRAGON
4. SHINOBI
5. SUPER MONACO GP
6. WORLD CUP SOCCER
7. GOLDEN AXE
8. ALTERED BEAST
9. PAPER BOY
10. RAMBO III

Le Top 10 Master System est etabli avec la collaboration de Virgin loisirs

MEGADRIVE

1. MICKEY MOUSE
2. SUPER MONACO GP
3. SHINOBI
4. MOONWALKER
5. STRIDER
6. WORLD CUP ITALIA
7. SUPER HANG ON
8. MYSTIC DEFENDER
9. GOULS'N'GHOSTS
10. SUPER REAL BASKET BALL

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Virgin loisirs

PC ENGINE

1. JACKIE CHAN
2. DEAD MOON
3. BOMBER MAN
4. OVERRIDE
5. VIOLENT SOLDIER
6. HURRICANE
7. ALDYNES (SG)
8. DEVIL CRUSH
9. NINJA SPIRIT
10. F1 CIRCUS

Le Top 10 PC Engine est etabli avec la collaboration de Sodipeng

SODIPENG PC ENGINE

SUPER GRAFX + 1 JEU
1990.00 Frs

PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs

CORE GRAFX + 1 JEU
999.00 Frs

CD ROM
7990 Frs

DISPONIBLE

SUR CORE GRAFX

JACKIE CHAN

"...un excellent jeu qui regorge de bonnes surprises". Joystick

"A Player One on a tous flashé sur la réalisation parfaite de ce jeu" Player One

SODIPENG

BP 2 56200 LA GACILLY

Tél: 99.08.89.41 Fax: 99.08.82.67

MASTER SYSTEM
SEGA

L'ARCADE EXPLOSE!!

CPC+
GX 4000

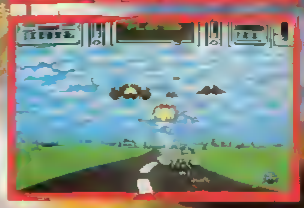
FIRE & FORGET II

GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

LE CONVOI DE LA MORT

Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez: MINES, BLINDES, BOMBARDIERS, JUMPERS, MOUCHARDS, SUCKERS... Des ennemis aussi différents dans leurs look, que dans leur attitudes et techniques de combat. Progressez, découvrez leurs points faibles et vos propres TACTIQUES. Ramassez des armes diverses et le carburant nécessaire pour VOLER. Remontez le convoi infernal et détruisez le véhicule de tête avant l'ULTIME EXPLOSION.

Menace NUCLEAIRE... Stop. CONVOI DESTRUCTEUR détecté! Anéantissez TERRORISTES... Stop. Scientifiques en DANGER! ACTION IMMEDIATE... Fin de transmission.



REFLEXES, RAPIDITE, INGENIOSITE ET NERFS D'ACIER SONT VOS QUALITES?!
OK, PROUVEZ LE, DEVENEZ INVINCIBLE ET DETRUISEZ L'OPPRESSEUR.

- ACTION EN 3D HYPER RAPIDE
- 15 MUSIQUES GENIALES
- 50 ENNEMIS DIFFERENTS
- 5 LEADERS DE GROUPE A
- "BONUS STAGES"
- ARMES MULTIPLES
- COMBATS AU SOL ET

UNE FABULEUSE ADAPTATION DU JEU D'ARCADE

TITUS: 28 Ter Avenue de Versailles.
93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92